
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR
5/93
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
DM 4,90
Final Fight 2
Road Runner
Hardball 3
Eishockey
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR
VROOOM

Lizenz zum Kaufen

Hollywood horcht auf: Geben sich Spiele-Entwickler normalerweise die Klinke in die Hand, um die Videospielrechte für einen Kinohit zu ersteigern, dreht Nintendo den Spieß einfach um. Statt zu zahlen, kassieren die Japaner von den Hollywood-Studios. Für die Lizenzrechte an Mario sackte der Modul-Gigant angeblich mehrere Millionen Dollar ein. Ganz nebenbei steigert er Popularität und Bekanntheitsgrad seines Vorzeige-Klempners.

Man darf hoffen, daß sich andere Software-Firmen ein Beispiel nehmen, und ihre Millionen nicht für nutzlose Kino- und Superstar-Lizenzen verpulvern (und dann kein Geld mehr für die Spieleentwicklung übrig haben), sondern eigene Charaktere und Serienstars schaffen. Ob "Castelvania", "Wizards & Warriors" oder "Mega Man", langjährig erfolgreiche Eigenentwicklungen beweisen, daß man auch ohne multimedialem Titel gute Verkaufszahlen realisieren kann – die Produktqualität muß eben stimmen. Wenn sich heutzutage miese Spiele dank einem vertrauten Namen rechnen, dann nur deshalb, weil sich wenige Kunden ausreichend informieren. (Noch) nicht alle Videospieler lesen Fachzeitschriften und nur selten darf man im Handel ein Modul probespielen. Nach ein, zwei Enttäuschungen wird den Käufern allerdings ein Licht aufgehen und sie machen die Entscheidung für den nächsten Kauf nicht nur von Titellogo und -Artwork abhängig. Hoffentlich sind die Geprellten nicht so frustriert, daß sie das sauer verdiente Geld demnächst lieber in Tennisschuhe oder Discobesuche investieren.



Cinemario: Nintendos Maskottchen erobert Hollywood

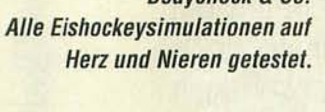


Sag zum Abschied leise servus: Ingo gibt mit dieser Ausgabe seinen Abschied von der VIDEO GAMES. Wir wünschen ihm für die Zukunft alles Gute.

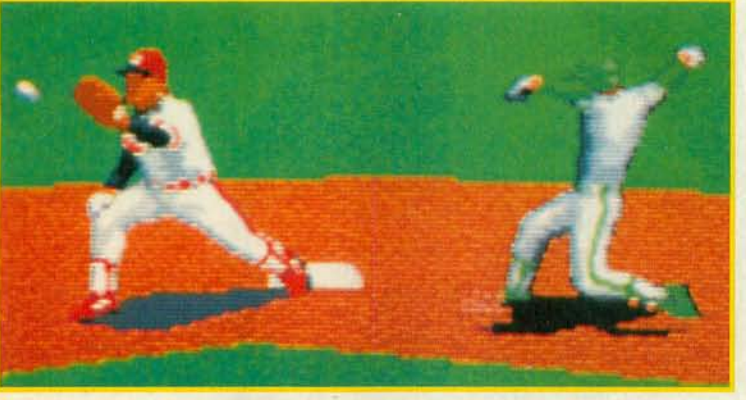
Euer Video-Games-Team



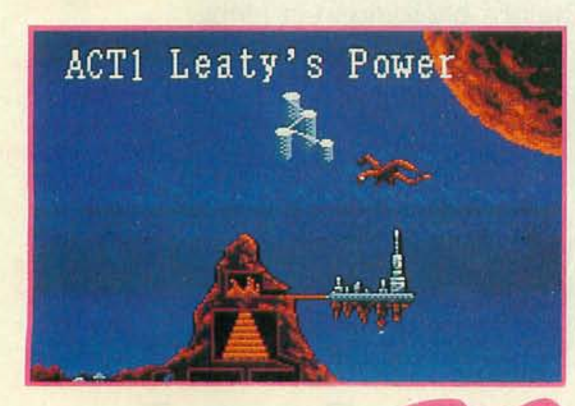
110



Bodycheck & Co: Alle Eishockeysimulationen auf Herz und Nieren getestet.



84 *Hardball 3 auf dem Mega Drive ist die beste Baseballsimulation für zu Hause.*



20 *Unter anderem in den Nintendo-News: Arcus Odyssey von Loriciel.*

News

Test

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

NES

MEGA DRIVE

GAME BOY



100 *Unser Vorzeige-Raser Jan nimmt in seinem Rennspielschwerpunkt die PS-starken Module unter die Lupe*

Unter der Lupe

78 *Des Rätsels Lösung: Player´s Guide zu Magical Quest.*



Tips & Tricks

Rubriken

95 *Endlich eingetroffen: Die Game-Boy-Umsetzung des Zukunftssports "Speedball".*

LINE

...by LAGUNA VIDEO GAMES

NEU!



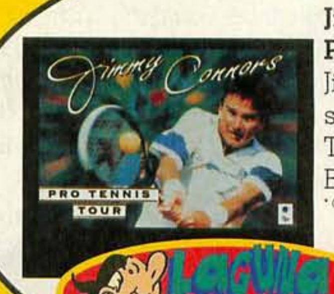
Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt´s ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

Superheiße Sportspiele mit Spaßgarantie!



John Madden Football ´93
Ihr wißt es längst: Wo John Madden draufsteht, ist Volldampf drin. Football at it´s best!

1-2 Spieler | Super Nintendo



Jimmy Connors Pro Tennis Tour*
Jimmy "Jimbo" Connors steht für die schärfste Tennissimulation, seit Bälle rund sind!
* © UBI Soft + BlueByte

1-2 Spieler, mit Adapter bis 4 | Super Nintendo



*** Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.**

MEGA-CD News

Full Motion Video nennt sich die entscheidende Darstellungsart des Mega CDs. Wir stellen Euch die ersten CD-Spiele vor, die diese Bildtechnik für innovative Videospiele nutzen.

Obwohl erste japanische Mega-CDs wie *Sol-Feace* oder *Wonderdog* nur "normale" Pixelabenteuer boten, wurde der Weg in eine neue Videospieldimension von einem Hersteller aus dem Land der aufgehenden Sonne gezeigt: *Thunderstorm FX/Cobra Command* und *Time Gal* verblüfften mit Zeichentrickfilmen, in die der Spieler eingreifen konnte. Die Amerikaner gehen noch einen Schritt weiter und bringen mit *Full Motion Video* "echte" Schauspieler auf den Bildschirm. Mit einige Abstrichen: Trotz des riesigen Speicherplatzes einer CD passen nur wenige Minuten Film auf den Datenträger. Um längere Aktionen zu ermöglichen, werden deshalb die Farben auf 32 und der Bildausschnitt auf einen kleinen Kasten (ca. 1/3 des Schirms) begrenzt. Während beim Fernsehen 30 Bilder pro Sekunde aufgebaut werden, sind's bei Sega-Spiele nur 15 Bilder. Das liegt im Bereich billig produzierter Trickfilme. Durch diese Sparmaßnahmen schaffen es die Programmierer, bis zu 60 Minuten Film auf eine CD zu pressen.

Night Trap

Ein herrschaftliches Landhaus spielt die Hauptrolle in der ersten Doppel-CD von Sega USA. In der Villa haben sich Aliens eingenistet und sich auf die Entführung junger Mädchen spezialisiert. Zwei Teenager sind bereits verschwunden, weitere fünf Mädels verbringen das nächste Wochenende bei der Tochter des Hauses. Als Mitglied der Anti-Alien-Organisation SEGA-SCAT habt Ihr die Aufgabe die jungen Damen und den eingeschleusten Undercover-Agent Kelli zu schützen. Leider könnt Ihr nicht selbst ins Haus. Ihr habt nur die Möglichkeit, Euch ins Sicherheitssystem einzuklinken und die in allen Zimmern vorhandenen Kameras zu nutzen, um die Aliens in Falltüren oder Drehwänden zu fangen. Bevölkern zu viele Außerirdische das Haus, oder wird eines der Mädchen erwischt, bricht Euer Einsatzleiter die Mission ab. Das Spielprinzip von *Night Trap* besteht aus mehreren Handlungsebenen, die parallel ablaufen.

Im Spiel schaltet Ihr ständig zwischen den Räumen hin und her: Während die Mädels im Wohnzimmer eine Pyjamaparty mit Tanz und Gesang feiern, tummeln sich im Gang einige Monster und ein Nachbar verirrt sich in die Zufahrt. Leider bekommt Ihr bei der Alienhatz nur die Hälfte der Story mit. Wer sich zu lange an den Mädels ergötzt, fängt nicht genügend Monster und wird bald abberufen. *Night Trap* bietet leichtbekleidete Mädchen, lächerliche Aliens und eine Filmhandlung auf B-Movie-Niveau. Trotz vieler Wiederholungen und weniger Gags zeigt das Spiel, was alles möglich ist. Wer schon immer einen Film aktiv beeinflussen wollte, hat durch diese Monsterjagd Gelegenheiten dazu – in welchem anderen



Welches der vier Mädels wird das nächste Opfer der Aliens sein?

Schmachtende Blicke verraten Frühlingsgefühle.

Spiel bekommt man hübsche blonde Schauspielerinnen im Badezimmer zu sehen? Eure Agentin Kelli wird übrigens vom US-Fernsehstar Dana Plato verkörpert, die in der erfolgreichen Serie "Diff'rent Strokes" die Tochter Kimberly spielte.

Sewer Shark

Sonys *CD ist* vermutlich die erste Filmumsetzung, die vor der Kinopremiere des Streifens veröffentlicht wurde. Der Actionfilm von Regisseur John Dykstra

+++phone+06107+9300+++
+++telex+message+++005400+7728+049+++xxpl+
+++laguna+videogames+++to+whom+it+may+concern+++

neueste testergebnisse

laguna videospiele
für alle nintendo-systeme

another world
"...eines der innovativsten Produkte des letzten Jahres" (Video Games 2/93)

lemmings
snes: strategiespiel des jahres (video games 2/93)
snes: "...gehört in jede spielesammlung!" (der medienmarkt 21/92)
game boy: "...für jeden tüftler ein muß" (video games 2/93)+++

b.c. kid
"... prima gelungen ... tolle spielbarkeit!" (video games 3/93)

star wars*
"...action-elemente von jump'n'run bis raumschlacht ...
schöne, detaillierte grafik" (asm 3/93)

the flintstones**
"...witzige feinde, niedliche reit-saurier ... jump'n'run
zur reinen freude!" (video games 2/93)

dino city
"... ein spiel zum verlieben ...", "... an witziger niedlichkeit
kaum zu übertreffen ..." (Video Games 9/92)

nhlpa ice hockey `93
"... das beste software-eishockey aller zeiten!" (power play 3/93)

jimmy connors pro tennis tour***
"... konkurrenten ... fegt dieses modul 6:0 und 6:0 vom platz" (video games 1/93)

litti´s summer sports (track meet)
"... animationen und grafische gags vom allerfeinsten ..." (power play 9/92) "
... unbegrenzter spielspaß!" (video games 8/92)

pga tour golf
"mit abstand die beste golf-simulation auf dem super nes ..."
(play time 2/93)

john madden football `93
"... erstklassig gestaltet ... brilliante spielkontrolle ..." (video games 2/93)
"... brillante football-simulation..." (power play 3/93)



mfg
laguna videogames+kelsterbach+++

+++mehr infos in den laguna-anzeigen - auch in diesem heft!





Copilot Ghost hilft Sewer-jockeys aus der Not.



In den Tunnels erlebt Ihr einen Geschwindigkeitsrausch.

Fledermaus voraus: Sewer Shark fordert flinke Finger.

kommt im Herbst in die US-Lichtspielhäuser: In der fernen Zukunft ist ein Großteil der Erdoberfläche verseucht. Nur in der karibischen Traumstadt Solar City führen die Reichen und Schönen ein Luxusleben. Der Rest der Menschheit vegetiert in unterirdischen Siedlungen, die durch Kanäle verbunden werden. In diesen Tunnels hausen mutierte Ratten, Fledermäuse und Monster, die Reisen lebensgefährlich machen. Ihr spielt ei-

nen Nachwuchspiloten, der die Kanäle vom Ungeziefer reinigen und die Siedlungen versorgen soll. Als Preis winkt die Aufnahme in Solar City. Im **Sewer Shark**, einem bewaffneten Kanalflitzer, rast Ihr durch die verzweigten Gänge und ballert die Monster ins Jenseits. Euer erfahrener Copilot Ghost gibt Euch den richtigen Weg an – folgt Ihr dem falschen Kanal, oder verpaßt Ihr die Abzweigung, endet Euer Flug.

Die rasante Reise durch die unterirdischen Kanäle seht Ihr in Realfilm, während die Monster meist als Sprites eingeblendet werden. Besonders gefährliche Spezies wurden mit Puppen auf Film gebannt und ebenfalls in die Gänge eingebaut. Die unterirdische Jagd besteht aber nicht aus dumpfer Ballerei: Ihr müßt genau auf die Anweisungen achten, die Euch von Ghost oder anderen Charakteren gegeben werden. Waghalsige Lenkmanöver und schwindende Energiereserven, die in Depotgängen aufgefüllt werden, fordern Eure Reaktion. Trotz immer gleicher Tunnelraserei haben es die Entwickler geschafft, Spannung in das Spiel zu bringen: Viele Zwischenfilme, die Provokationen und neue Aufgaben bringen, verschaffen dem Spiel eine filmische Dramaturgie und damit eine hohe Spielmotivation.

Make my video

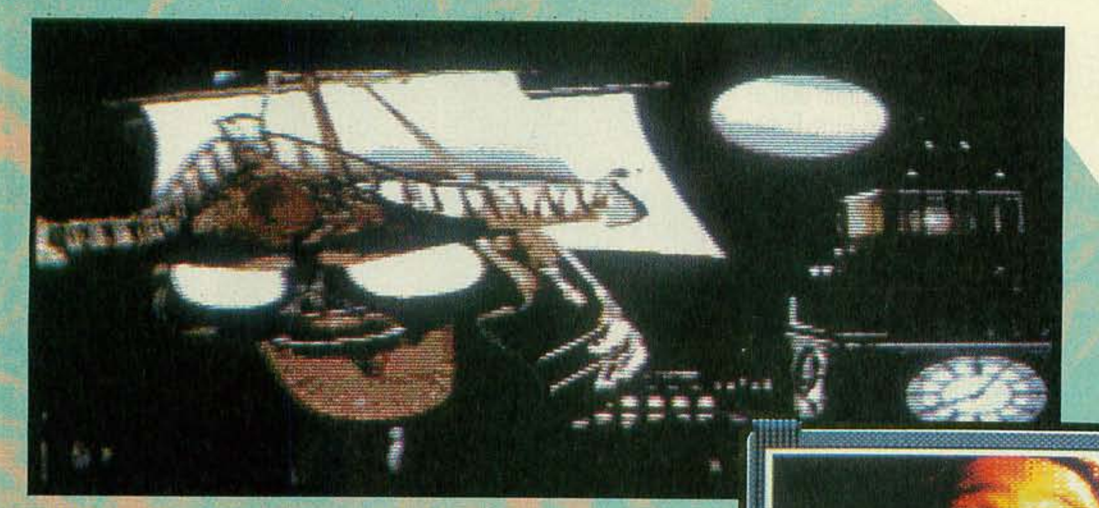
Die Videoproduktion für alle kommt ebenfalls aus dem Hause Sony Imagesoft. Ihr habt die Möglichkeit, in Echtzeit ein Video aus drei verschiedenen Filmen zusammenzuschneiden. Ihr wählt zwischen den Szenen mit den Original-Stars, zum Thema

Sherlock Holmes

Im Lieferumfang des US-CD-Roms ist die CD um den genialen Detektiv enthalten. Als Sherlock löst Ihr drei kniffige Kriminalfälle, indem Ihr Unterhaltungen belauscht und Zeugen befragt. Glaubt Ihr, den Täter zu kennen, ladet Ihr alle Verdächtigen vor Gericht, um den Bösewicht zu überführen. **Sherlock Holmes-Consulting Detective** ist eine Computer-Umsetzung, die von allen Realfilmspielen die schlechteste Grafik bietet. Drei weitere Fälle sind bereits in Vorbereitung.



Sherlock Holmes löst alle Fälle.



Auch Sonys Hook zeigt in Zwischensequenzen digitalisierte Bilder.

passende Stummfilmszenen und anderen Sequenzen aus den bekannten Videos. Daneben könnt Ihr per Effektleiste Stroboskop, Grobpixelung oder Spiegelungen in Euer Video einfügen. Auch psychedelische Farbspiele und Texteinblenndungen sind kein Problem. Nach dem Editieren des Videos schaut Ihr Euer Werk in Ruhe an. Eingebettet ist das ganze in eine Wunschsendung mit coolem Videojockey. Der gibt Euch die Aufgaben und wertet Eure Versuche mit abgedrehten Kommentaren. Bisher sind **Kris Kross**, **Marky Mark** und **C&C Music Faktory** als Make my Video erschienen. Witzige Präsentation und die innovative Idee bringen viel Spaß, auch wenn die Langzeitmotivation am dünnen Inhalt leidet.

Veejay sagt Kriss Kross an.

Ausblick

Die Zukunft des Mega CDs liegt in Full Motion Video. Wenn die Technik sich weiterentwickelt, bringt schon die nahe Zukunft bessere Auflösung, längere Spiele und einen größeren Bildausschnitt. Full Motion Video muß sich außerdem nicht nur auf Realfilm beschränken: Denkbar sind Aufzeichnungen von professionellen (und teuren) Computeranimationen, die als Hintergrund dem Spiel zugefügt werden – technisch ist da einiges machbar. Für die nächsten Monate sind viele Realfilmspiele angekündigt: Die *Make my video*-Reihe wird mit **INXC** und **Prince** fortgesetzt, außerdem ist ein Autorennen mit Full Motion Video geplant. Ein Leckerbissen ist mit **Bram Stoker's Dracula** zu erwarten. Sony Imagesoft verspricht, viele Originalszenen von Coppolas Kinohit in das Spiel zu integrieren – gruselige Friedhöfe, unheimliche Burgen und schreckliche Vampire bringen ungekannte Atmosphäre auf die Konsole.

Alle Testversionen sind US-Importe und stammen von Belhag Handels AG, Bantigerweg 3, CH-3123 Belp in der Schweiz. (Tel 031/819 7067). *iz*

In Echtzeit schneidet Ihr ein neues Video zusammen.

Final Fight 2

Capcom läßt nicht locker: Nach dem Prügelknaller Street Fighter 2 arbeiten die erfolgreichen Japaner an der Fortsetzung des Automatenhits Final Fight.

Capcom mausert sich zu einem der zuverlässigsten Hit-Produzenten. Nachdem sie zuletzt mit der Automatenumsetzung *Street Fighter 2* Erfolge feierten, erscheint jetzt das zweite Modulspiel, das exklusiv fürs Super-Nintendo konzipiert wurde: *Magical Quest* machte den Anfang, *Final Fight 2* steht im Mai auf dem Programm – ein entsprechender Automat ist laut Capcom vorerst nicht geplant.

Final Fight 2 unterscheidet sich in verschiedenen Punkten vom Vorgänger. So kleidet Ihr Euch diesmal nicht mit den Klamotten der Altherren-Riege Cody, Haggar und Guy, statt dessen stehen zwei unverbrauchte Spielfiguren zur Wahl. Haggar bleibt dabei, neu sind der Ninja Carlos und die hübsche Maki. Im Gegensatz zu den Super-Nintendo-Vorgängern *Final Fight* und *Final Fight Guy* treten diesmal zwei Spieler gleichzeitig an: Ihr Weg führt über Straßen, durch Hinterhöfe, Parks, am Hafen entlang und durch einen abgesperrten Militär-Flughafen. Wie gehabt führen alle Spielfiguren verschiedene Bewegungen und Spezialschläge aus: Haggar bekämpft die Widersacher in bester Wrestling-Manier, Makis Verrenkungen erinnern stark an die der asiatischen Schönheit Chun-Li, Carlos streckt die Gegner mit seinem Schwert nieder.

Carlos ist ein gelenkiger Cody-Abklatsch



Hau drauf: Carlos streicht seinen Gegner mit dem Schwert über die Wangen.



Wenn Maki sauer wird, stehen die Feinde nicht mehr auf

Auf Knopfdruck vollführt jeder Charakter ein besonders starken Schlag – der kostet Euch Energie, dafür schickt Ihr die Feinde gleich zu Dutzenden in den Staub. Blitzschnelle Attacken und *Street-Fighter-2*-ähnliche Extrawaffen bringt Ihr ebenfalls zustande. Wer damit die herumstehenden Tonnen zertrümmert, bekommt eine Waffe (Brechstange, Messer, gekappte Bierflasche) um die Feinde zu vermöbeln.

Neben der Super-Nintendo-Version soll im Juni eine Fassung für das NES in die Regale wandern. Bei Mighty Final Fight wagt Ihr Euch mit den drei Rentnern Cody, Haggar und Guy durch fünf Levels, in denen bekannte Automaten-Feinde warten. Zu zweit spielen könnt Ihr diese 8-Bit-Variante aber nicht.

CES-Fieber

Capcom werkelt derzeit an einigen sehr interessanten Spiele, die auf der frühjährlichen Consumer Electronics Show in Las Vegas vorgestellt *wurden.* Besonders heiß ersehnt ist die Walt-Disney-Lizenz **Goof Troop** mit Zeichentrick-Star Goofy in der





Alles beim alten: Haggar springt und kämpft genau wie im ersten Teil.

Teilen ist *Mega Man* noch vor *Mario* die umfangreichste Videospiel-Serie aller Zeiten. Leider wird **Super Mega Man** erst zu Weihnachten '93 veröffentlicht; derweil ist auch **Mega Man 5** für das NES und **Mega Man 4** für den Game-Boy in der Mache. Sobald wir die ersten Vorab-Module in die Finger bekommen, stellen wir Euch die neuen Titel vor.

Mit blitzschnellen Faustschlägen vermöbelt die hübsche Maki die männliche Konkurrenz

Bestes Produkt '92

Das Ende des *Street-Fighter-2*-Erfolgs ist nicht abzusehen: Der Automat avancierte zusammen mit *Pac-Man* zum erfolgreichsten Spielautomaten aller Zeiten, bekam diverse Auszeichnungen und wurde in den USA über 50.000 Mal verkauft. Das gleiche Schicksal ist der Super-Nintendo-Version bestimmt: Die 50 führenden Spielwarenketten und -geschäfte der USA kürten das Modul zum "Besten Produkt des Jahres '92". Mit über 1,5 Millionen verkauften Cartridges muß sich die Prügelei nur vor dem japanischen Pendant verstecken, denn in Fernost wurden ganze 4 Millionen *Street-Fighter-2*-Module unters Volk gebracht.

Hauptrolle. Er macht sich zusammen mit seinem Neffen Max auf, die beiden vermißten Freunde PJ und Pete zu finden. Das fünf Level umfangreiche 4-MBit-Modul ist für Juni angesetzt, wir stellen es in dieser *VIDEO GAMES* vor. Besonders intensiv beschäftigen sich Capcoms Grafiker derzeit mit der Umsetzung des neusten Disney-Kinofilms **Aladdin** (spielte in den USA schon am ersten Wochenende mehr ein als "Terminator 2). Bei uns läuft *Aladdin*, der einen "Oscar" für den besten Soundtrack kassierte, zu Weihnachten an. Die amerikanische Fassung des *Aladdin*-Spiels soll im vierten Quartal '93 erscheinen. Währenddessen wird auch an dem NES-Disneys **Duck Tales 2** und **Tale Spin**, **Darkwing Duck** sowie **Little Mermaid** für den Game Boy gearbeitet.



Der muskelbepackte Haggar ist nach wie vor dabei



"Mighty Final Fight" kommt im Juni für das japanische NES

Aufsehenerregendes dürfen wir auch vom 16-Bit-Debüt von Capcoms Kulthelden *Mega Man* erwarten. Damit geht die Chronik um den hüpfenden Zukunfts-Knirps bereits in die neunte Runde: Mit vier NES-Episoden und drei Game-Boy-



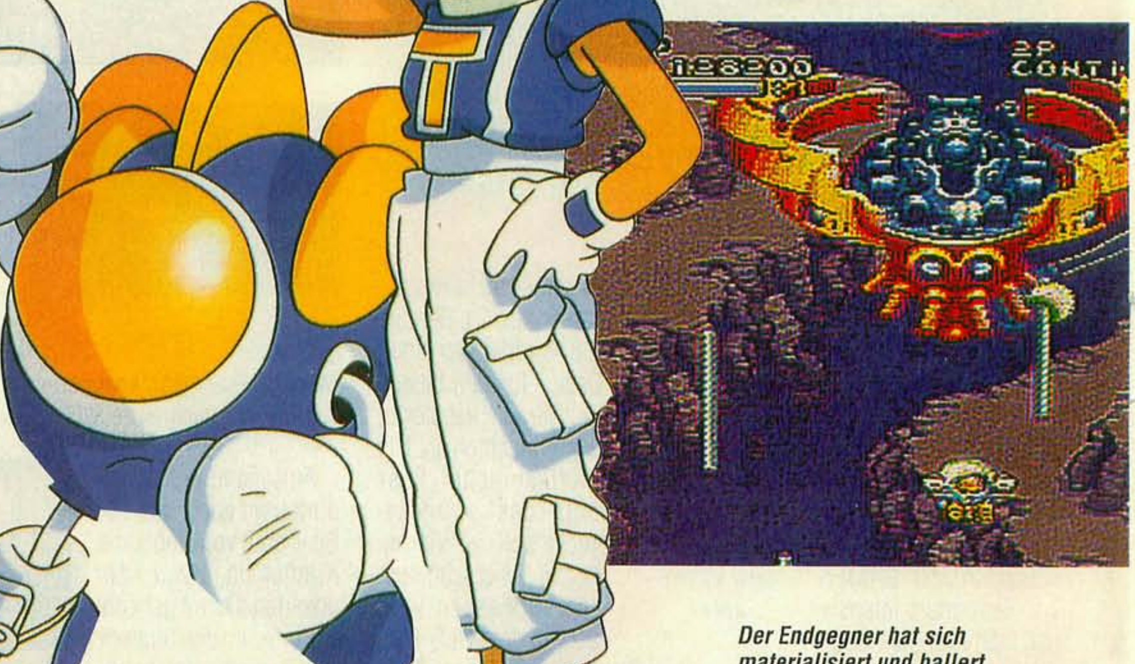
Die Schönheit Maki erinnert an Chun-Li

Auch in Sachen Sport betreibt Capcom Imagepflege: **Capcom's MVP Football** wurde in Zusammenarbeit mit der National Football League entwickelt und ist ab April '93 lieferbar (vorerst nur in Japan und Amerika). Mit Trainer-Modus, Weltmeisterschaft und digitalisierten Spielern soll *MVP* eine realistische Atmosphäre vermitteln. Wer mehr dazu wissen will, schaut in die Nintendo-News dieser Ausgabe. ak

Pop'n Twin Bee

Die Twin-Bee aus "Parodius" in ihrem ersten eigenen Spiel: "Pop'n Twin Bee" ist die Umsetzung eines kunterbunten Konami-Spielautomaten.

Vor knapp drei Jahren wagte sich der renommierte japanische Automaten- und Videospielehersteller Konami mit einem unkonventionellen Spielkonzept in die Spielhallen: Statt zum vierten Mal das *Gradius/Nemesis*-Spielprinzip aufzuwärmen, schicken die Japaner vier abgedrehte Spielfiguren auf eine Reise durch zehn aberwitzige Levels. Überall versteckten sich Gags auf Kosten der Vorgängers, auch Irems Konkurrenz-Hit *R-Type* wird gekonnt auf die Schippe genommen. Bis Anfang diesen Jahres bleibt *Parodius* den Spielhallenbesuchern vorbehalten, seit März ist die deutsche Version für das Super Nintendo erhältlich. Zurück ins Jahr 1991: Nach dem großen Erfolg des *Parodius*-Automaten (*Gradius 3* floppte wegen spielerischer Mängel) kramt Konami das knallbunte Spielprinzip noch einmal hervor, läßt es vertikal scrollen und nennt es *Bells'n'Whistles*. Hauptdarsteller ist "Twin-Bee", die sich bei *Parodius* als vierte Spielfigur neben Vic-Viper, Octopus und Pinguin etablierte. *Pop'n Twin Bee* heißt die Umbzw. Fortsetzung des Arcade-Originals auf dem Super Nintendo. Ihr steuert die beiden Bienen Twin Bee und Honee Bee (Markenzeichen: Handschuhe) über kunterbunte Planetenoberflächen. Ob im Schlaraffen- oder Schloßland, überall nehmen Euch putzige Geschöpfe aufs Korn. Die Palette reicht von laufenden Ananas über grinsende Paprikaschoten bis hin zu bösartigen Pac-Man-Varianten. Neben den Standard-Waffensystemen Twin-Laser und Bomben gibt's auch Power Ups: Während des



Der Endgegner hat sich materialisiert und ballert mit Lasern auf die Biene



Lustige Zwischendurch-Animationen heitern auf

Über den Dächern einer verträumten Stadt räumt das Twin-Bee-Kommando auf

Wunderschöne Optik über der chinesischen Mauer: Der Pac-Man hüpft, die Schlange tanzt.

Spiels tauchen Wolken auf, hinter denen sich Glocken verbergen. Jedesmal wenn Ihr eine Glocke trefft, verändert sich ihre Farbe, und jede Farbe steht für eine andere Extrawaffe. Das System kommt Euch bekannt vor? Richtig: Bei *Parodius* habt Ihr die Extrawaffen genauso erbeutet. Je nach Farbwahl peppt Ihr die Biene mit Doppelschuß, Schutzschild, Smartbomb, bis zu vier kleinen Sidekick-Bienen oder Feuerbällen auf. Weder Levels noch Gegner wurden aus dem Automatenvorbild übernommen, nur gelegentlich stand der große Bruder Pate. Ihr fliegt durch neu gepinselte Fantasy-Welten, ein Meer und über die Twin-Bee-typischen, rosafarbenen Wolken. Obwohl in *Pop'n Twin Bee* nicht so viel Arbeit steckt wie im famosen Vorgänger *Parodius*, liefert Konami eine ansprechende Umsetzung des Automatenthemas. *Pop'n Twin Bee* spielt sich flüssig wie das Original und knausert nicht mit Gags, witziger Sprachausgabe, origineller Musik und rasanter Action. Wenn Ihr Euch zu den Fans der Biene zählt, greift Ihr schon jetzt zum Japan-Import. Wann *Pop'n Twin Bee* in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest. *ak*

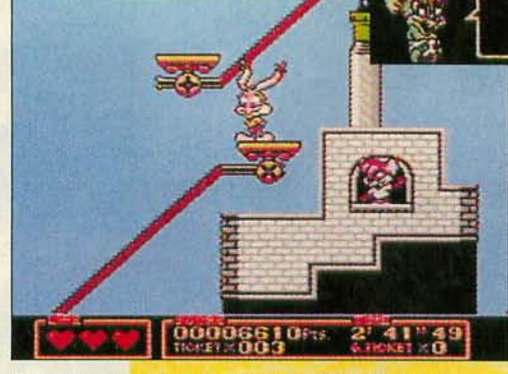
NINT

Im Land der knackigen Baguettes und duftenden Croissants laufen die Entwicklungssysteme heiß: Der französische Softwarehersteller Loriciel widmet sich dem Super Nintendo.



Auf ins Vergnügen: Im Wackyland gibt's viel zu erleben.

Gute Nachricht für alle NES-Besitzer: Konami wird voraussichtlich im Herbst dieses Jahres *Tiny Toon Adventures 2* – **Trouble in Wackyland** in den Kampf um die Spielergunst werfen. Im zweiten Teil des bunten Jump'n'Runs erlebt Ihr mit dem Toon-Clan verrückte Abenteuer in einem Vergnügungspark. Hinter der großzügigen Einladung ins Wackyland steht niemand anders als Oberbösewicht Montana Max. Mit Buster, Hamton und Furrball turnt Ihr über Achterbahnen, Ausflugszüge und künstliche Wasserfälle. **Formula One Sensation**, ebenfalls vom japanischen Spielegiganten, rollt mit einer öltriefenden Originallizenz an: Als Neuling im Formel-Eins-Zirkus fordert Ihr Rennasse wie Nigel Mansell, Michael Schumacher und Aguri Suzuki zu einem PS-Vergleich auf. Ihr fahrt eine komplette Saison, baut Euren Flitzer um und verbessert im Training die Rundenzeiten – Euren Spielstand verwaltet eine wachsame Batterie.

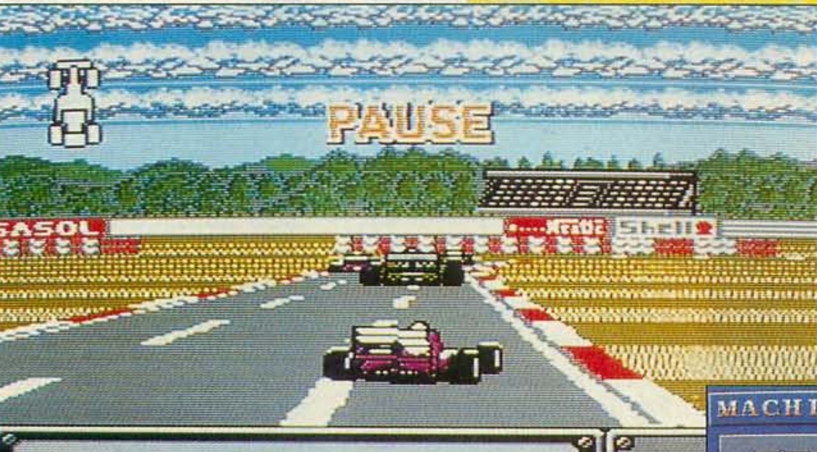


Die luftige Achterbahn transportiert Euch im Schnellverfahren auf hochgelegene Plattformen

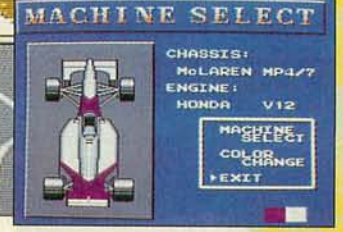


Bump it! In der Flipperarena regiert die Hektik.

TROUBLE in Wackyland



Alles an Bord: Konamis F1-Sensation kurvt mit Formel-Eins-Lizenz über die Asphaltpiste



Super Nintendo

Electronic Arts bringt Juni/Juli '93 **B.O.B.** in die Ladenregale. Seines Zeichens coolster Außerirdischer, macht sich B.O.B. zu einer verhängnisvollen Verabredung mit einer Alien-Dame auf. Er leiht sich Daddys Galaxy-Vehikel und verliert in einem Meteoritensturm die Kontrolle über den Leihwagen. Nach seiner glimpflichen Bruchlandung auf dem Planeten Gogh, kümmert sich BOB um die unfreundlichen Bewohner: Ausgestattet mit einem tragbaren Trampolin und einer handelsüblichen Laser-



Wider dem Feuerdämon: BOB räumt auf

waffe, sucht der unglückliche Kavalier nach aufputschenden Extras und garstigen Planetariern. Laut EA sollen drei Welten, unterteilt in satte 45 Levels, die verwöhnten Spieleraugen bei Laune halten.

Vom englischen Softwarehaus Storm kommt eine neue *Lemmings*-Variante: **Troddlers** wartet mit insgesamt 175 Levels (je 100 im Ein-, und 75 im Zwei-Spieler-Modus) auf. Ob die Storm-Entwickler den Psygnosis-Kollegen zu sehr über die Schulter geschaut haben, oder wie innovativ der neue Massensuizid ist, erzählt Euch in einer der nächsten *VIDEO GAMES* Rudel-Experte Jan Barysch.

Troddlers on Tour: Der Lemmings-Verschnitt erscheint jetzt für's Super Nintendo

Level ohne Ende – 175 Abschnitte sorgen für Abwechslung

Weiter geht's bei den Galliern: Loriciel wird neben dem bereits vorgestellten Kick-Boxing *Best of the Best* noch drei andere Titel fürs Super Nintendo veröffentlichen. Für Sportler mit Tennis-Faibel ist **International Tennis Tour** gedacht. In dem mehrfach konvertierten Court-Spektakel (gab's für Amiga-Computer, PC-Engine usw.) dürft Ihr auf geteiltem Bildschirm gegeneinander antreten. Bei der Ballkontrolle stehen Euch zehn unterschiedliche Schlagvarianten zur Verfügung. Ein angenehmes Feature von *International Tennis Tour* ist das angebotsfreudige Auswahlmenü, in dem Ihr alle wichtigen Voreinstellungen treffen könnt.

Für den nächsten Loriciel-Titel zeichnen sich die Auftragsarbeiter des Japano-Entwicklers Telenet (bekannt vom Sega-Mega-Drive) verantwortlich: In **Arcus Odyssey** steuert Ihr einen von vier tapferen Akteuren auf der Suche nach dem Schwert-von-Leaty. Castomira, Herrscher der Finsternis, will sich nur ungern von seinem frisch erworbenen Diebesgut trennen, und wirft seine dunklen Kreaturen in die Schlacht. Eure treu ergebenen Arcusians zeichnen sich durch unterschiedliche Charaktermerkmale aus: Jedda kämpft in



Computerbesitzer kennen's bereits: Loriciel konvertiert ihre altbewährte Tennis-Variante mit Split-Screen auf Nintendos 16-Bitter

NINTENDO



der Schwert-Oberklasse, Erin ist eine angstlose Kampfmaschine, Diana trifft zielsicher mit dem Bogen und Beat versteht sich im Umgang mit dem Magie-Stab.

Alle Helden auf einen Blick: Jedda, Erin, Diana und Beat (v.l.n.r.)

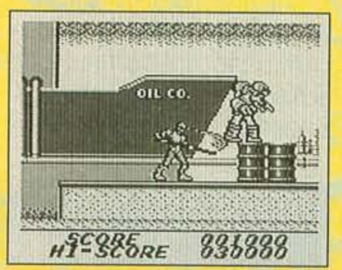


Buck Rogers (Super Nintendo) kämpft sich durch sieben Level

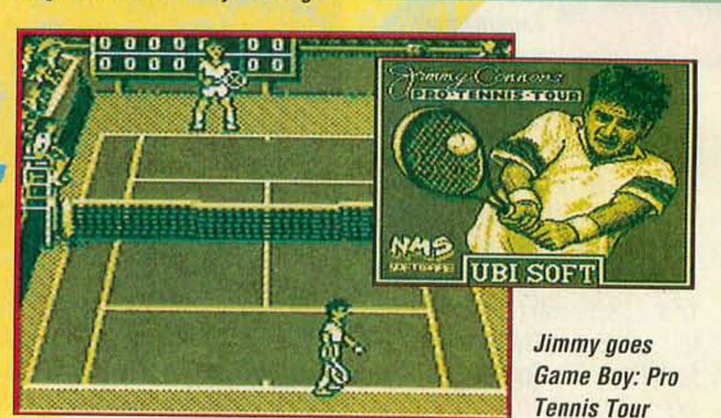
Sieben Level Abwechslung und Entzücken soll **Buck Rogers** bieten – zwei Baller- und drei Kloppabschnitte, sowie zwei "Mode 7"-Einlagen lassen die Hardware heißlaufen. Falls die Presseinformationen der Realität entsprechen, paßt Loriciel alle Neuerscheinungen auf die europäischen 50-Hz-Konsolen an – ein kleiner, aber wichtiger Service, der selten im offiziellen Lieferumfang anzutreffen ist.

Game Boy

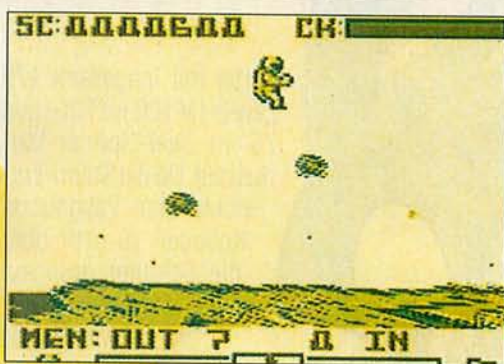
Tennisfreunde aufgepaßt: Mit Jimmy Connors **Pro Tennis Tour** macht sich die bewährte Filzballschlacht auch auf dem Game Boy breit. Features wie weltweite Turnierteilnahme und Training haben die Konvertierung auf Mini-Format überstanden – einen ausführlichen Bewährungstest erlebt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben.



Zen, der intergalaktische Ninja, wagt einen Game-Boy-Ausflug



Jimmy goes Game Boy: Pro Tennis Tour



Dropzone (Game Boy) sorgt für pfeilschnelle Unterwegsaction

Stellten wir Euch in VIDEO GAMES 2/93 Archer McLeans Defender-Nachlese **Dropzone** vor, bahnt sich jetzt eine Umsetzung für Nintendos Schwarzweiß-Handheld an. Wann der flotte Horizontalscroller in Deutschland erscheint, steht leider noch nicht fest.

Comic-Experten werden ihn kennen: **Zen – Intergalactic Ninja** wird von Konami für den Game Boy erscheinen. Ziel Eurer Mission im Land der aufgehenden Sonne ist die Beseitigung von Lord Contaminous, der Euch nach vier durchforsteten Levels endlich zum Duell herausfordert.

Wen die Neugierde nach unbekannten Szenarios quält, kann im Auswahlmenü alle vier vorhandenen Abschnitte einzeln anwählen. pa

Multi Case

Von Logic 3 gibt's einen multifunktionellen Transportkoffer: Neben sämtlichen Nintendo-Konsolen finden auch Sega-Gerätschaften in dem gepolsterten Behältnis ein kuscheliges Heim. Wer gerne mit seinem Videospiel-Arsenal bei schlechtausgestatteten Freunden vorbeischaut, sollte sich den Multi-Case (ca. 70 Mark) vormerken.



Stauraum en masse: Der Logic 3 Multi-Case

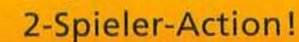
FATAL FURY

POWER GAMES

KING OF FIGHTERS

DER GLÜCKSGRIFF FÜR KÄMPFERNATUREN

Der Weg zur Spitze ist hart und schwierig. Hier mißt sich jeder Ringer im Zweikampf Mann gegen Mann. Jeder Fighter verfügt über unterschiedliche kämpferische Fähigkeiten und Tricks. Fordere Deinen Freund zum Duell Mensch gegen Mensch, oder spiele allein im Kampf gegen das Super NES.
2-Spieler-Action!



SUPER NINTENDO PAL VERSION TAKARA

















PC/ENGINE







"Crest of Wolf" ist ein solides Prügelspiel mit riesigen Sprites



Lange Beine, blondes Haar: Paula und Bonnie wollen leider nicht mit Hawk ausgehen.

Trüber Monat für Engine-Fans: Diesmal stellen wir Euch nur solide Durchschnittskost vor – die Hits blieben ausnahmsweise aus.

Wenn sich die Gruft öffnet und lauter abscheuliche Gestalten ihren Weg Richtung Menschheit antreten, sind die beiden Geisterjäger von **Horror Story** zur Stelle. Allein oder zu zweit ballern sie sich mit ihren tragbaren Wummen durch horizontal scrollende Grusel-Stages: In China, Japan und Amerika wird aufgeräumt, kein Geist darf dem Gemetzel entgehen. Beizeiten sammelt Ihr Extras ein, die die Power Eurer Handfeuerwaffe steigern - viel mehr gibt's nicht im Waffenladen. *Horror Story* ist eine spielerisch wie grafisch einfarbige Toa-Plan-Lizenz. Die Waffen sind langweilig, Geister gibt's nicht viele, spielerisch ist Schonkost angesagt.



Konventionelles Spielprinzip: Nix Neues im Geisterland.

Broderbunds Klassiker **Lode Runner** zählt zu den wenigen Hits der frühen achtziger Jahre, die sich über Computer- und Videospielgenerationen hinweg ins 16-Bit-Zeitalter gerettet haben. Nach dem "normalen" *Lode-Runner*-Update *Lost Labyrinth*, bietet Hudson nun eine Fünf-Spieler-Variante an. Neben gut 60 traditionellen Levels (inklusive Paßwörtern) darf via Multi-Player-Adapter ein tapferes Quintett mächtig viele Gruben graben. Ziel der Schaufelei: Den Konkurrenten in die Falle locken. Wer als letzter übrig bleibt, hat gewonnen. Um die Sache etwas aufzulockern, tummeln sich nach gewisser Zeit be-

Multi-Joyboard

Der Videospielspezialist aR-Jay Games in Delbrück hat für Sega- und PC-Engine-Fans ein Schnäppchen im Angebot. Das **IMP 328 II Joyboard** läßt sich sowohl an Master System und Mega Drive, als auch an die PC-Engine anschließen. Die nötigen Knöpfe sind auf dem solide gefertigten Joyboard gut erreichbar untergebracht. Vom Design sieht's wie eine Symbiose zwischen Arcade Power Stick und Neo Geo Joyboard aus. Zuschaltbares Dauerfeuer und Mikroschalter-Joystick sind mit von der Partie. Wer auf Infrarotübertragung steht, kann den Joystick (Kostenpunkt: 90 Mark) mit einem "Kabellos-Adapter" nachrüsten. Ein entsprechendes Gerät für das Super Nintendo ist in Vorbereitung. Im Praxistest gefiel das Handling des Joyboards (ähnlich ergonomisch wie das Neo-Geo-Gegenstück). Engine-Besitzer wird negativ auffallen, daß im Vergleich zum XE-1 ein Fünf-Spieler-Adapter fehlt. *mg*

kannte *Lode-Runner*-Schurken auf dem Spielfeld - diese dürft Ihr im Gegensatz zu den Gambler-Kollegen nicht berühren. Leider begeistert die *Bomberman*-inspirierte Version des Kultspiels nicht wie das vielfach ausgezeichnete Vorbild. Allein kommt wenig Spaß auf, selbst mit fünf Spielern erhöht sich die Motivation kaum. Obwohl die verschiedenen Varianten Abwechslung ins Spiel bringen, überzeugen nur die originalgetreuen Levels des Klassikers. An neue Features oder kosmetische Korrekturen haben die Designer überhaupt nicht gedacht. So bleibt vom knackigen *Lode Runner*-Charme nur eine enttäuschende, teils lieblos inszenierte Neuauflage.





Die Feinde fallen durch die gebuddelten Löcher ins Bodenlose

Prügelspieler mit *Final Fight*-Vergangenheit wagen sich an **Crest of Wolf** heran. Diesmal stellen sich die beiden Haudegen Hawk und Tony zur Wahl: Hawk ist ein forscher Jüngling und unverkennbar mit Capcoms Cody verwandt, Tony ein Raufbold mit Punkerschnitt und Schlagring. Sechs typische Endzeit-Levels liegen vor Euch, in jedem müßt Ihr ein paar be-

INE



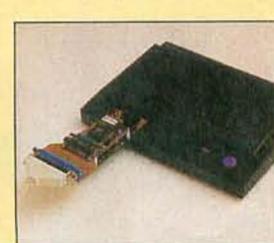
sonders garstige Schurken ausschalten. Das Ziel des Spiels erklärt Euch der Bürgermeister vor Beginn des Spiels: Eine wahnsinnige Verbrecherorganisation will die Menschheit auslöschen und hat ihre Rowdy-Banden ausgeschickt, die beiden rechtschaffenen Rabauken aufzuhalten. Ihr werdet von Catchern, Messerstechern und langbeinigen Fotomodellen in Leggings angegriffen – sogar Omas gehen auf Euch los. Einem Standard-Prügelspiel entsprechend bekommt Ihr Hähnchenkeulen und andere Nahrung, die Eure Energie auffrischen; Waffen haben wir leider keine ausmachen können. Technisch ist *Crest of Wolf* durchweg ansprechend: Die Grafik ruckelt zwar leicht, dafür sind die Sprites extrem groß - da verzeiht man auch die magere Animation. Musikalisch ist Hardrock angesagt, ähnlich dem Soundtrack von *Gates of Thunder*. *Crest of Wolf* macht Spaß, *Final Fight*-Atmosphäre kommt (natürlich) nicht auf.



Im nächsten Heft stellen wir Euch den heißersehnten *Gates of Thunder*-Nachfolger **Lords of Thunder** vor. Die Super-CD ist leider nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe eingetroffen. Die Spiele in dieser Ausgabe überließ uns wie immer der Galaxy-Versand in München. *ak/mg*

Mac-World

NEC geht in Sachen Hardware oft einen Schritt weiter als die Konkurrenz: Seit kurzem bietet das amerikanische NEC/Hudson-Konsortium Turbo Technologies einen Adapter an, der die Turbo Duo mit einem Apple Macintosh verbindet. Das SCSI-Interface wird in den Modulport der Duo gesteckt und ermöglicht das Einlesen von Apple-CD-ROMs über das Duo-Laufwerk in den Macintosh. So spart sich der Anwender ein (sehr teures) Apple-CD-Laufwerk.



Titel	Hersteller	Datenträger	Wertung
Battle Lode Runner	Hudson Soft	Japan-Card	61%
Crest of Wolf	Hudson Soft	Super-CD	64%
Horror Story	NEC	Super-CD	43%

WARPZONE SEGA

Mega-Drive-Besitzer freuen sich auf Virtual Racing, das erste Spiel mit Zusatz-FX-Prozessor. Außerdem kündigt Sega ein Virtual-Reality-Heimset an – hundertprozentig kompatibel zum Mega Drive.

In den sittenstrengen USA, wo selbst LP-Cover und CDs nicht vor indizierungswütigen Elternverbänden sicher sind, treibt der "Jugendschutz" weitere Blüten: Die PAVV (Parents against Videogame Violence übersetzt: Eltern gegen Gewalt in Videospielen) hat eine Liste von boykottwürdigen Entgleisungen der Industrie erstellt. *Death Duel*, *Pit-Fighter*, *Pigskin Footbrawl*, *Super Smash TV* und *Splatterhouse 2* stellen die Top 5 der jugendgefährdenden "Machwerke". Deutschland wird diese Hexenjagd erspart bleiben, denn hierzulande ist keiner der Titel offiziell erhältlich.



Jagdszenen aus Hollywood: Tom & Jerry

16-Bit-Tops

In den USA machen zwei Baseballmodule die Runde, die mit berühmten Spielernamen auf der Packung protzen: Für **Cal Ripken Baseball** hat Mindscape den MVP der 1991er Saison von den Baltimore Orioles eingekauft. **Roger Clemens MVP Baseball** wird von Ljn veröffentlicht und wirbt mit Bostons Superpitcher um Käufer. Die nächsten Monate scheinen im Zeichen der Action-Jump'n'Run zu stehen: Sega bringt **Dinosaures for hire**, in denen Ihr Euch als vorzeitliche Echse durch endlose Levels prügelt, und **X-Man**. Der Marvel-Superheld kämpft auch auf dem Mega Drive gegen seine Erzfeinde Gambit und Cyclops. **Toxic Crusaders** sind ebenfalls berühmte US-Comicstars. Die verseuchten Mutanten prügeln und ballern für den Umweltschutz. Der Sega-Automatenhit **Golden Axe 3** findet in den nächsten Wochen, und damit ein knappes Jahr nach Veröffentlichung, den Weg auf die Konsole. Der dritte Teil der Axt-Saga glänzt mit grandiosen Fantasy-Grafiken und hektischen Schwertkämpfen.

Fußball für unterwegs: Game-Gear Kick'n'Rush.

Nach der Veröffentlichungsflut gönnt sich der CD-Markt eine Verschnaufspause. Virgin debütiert mit **Out of this World** auf dem US-Sega-CD. Die Engländer bringen außerdem eine CD-Version ihres **Terminator**. Mit Kyle Reeves werdet Ihr aus der Endzeit ins 20. Jahrhundert zurückversetzt, wo Ihr dem Terminator, alias Arnie, den Garaus macht. Neben neugestalteten Levels seht Ihr viele Zwischensequenzen, die aus dem Film digitalisiert wurden. Ein weiterer Filmheld, der den Weg aufs CD-Rom findet, ist **Indiana Jones**. Sega USA programmiert ein komplett neues Spiel um unseren Lieblingsarchäologen, der gegen Gangster und Nazis um Kunstschätze kämpft. Auch **Ecco** der Delphin schwimmt ins digitale Zeitalter: Die CD-Version des unterseeischen Ökoabenteuers wird kräftig geliftet. Neue Levels und sphärische Musikbegleitung entführen Euch ins Reich der Fische. Im Sommer ist es endlich soweit: Japanische Mega-CD-Besitzer

Streetfighter Ken prügelt bald auf Mega-CD

können **Streetfighter-2-Championship-Edition** spielen! Neue Animationen, Original-Automatenhintergründe und viele Zwischensequenzen machen das Prügelglück perfekt. Vielleicht schafft's die Silberscheibe zusammen mit Segas 6-Feuerknopf-Pad rechtzeitig zum Deutschlandstart des Mega-CD im Spätsommer.

Mietechsen-Kämpfe bestehen Dinosaurs for hire

Virtual VR

Sega stellte auf der CES in Las Vegas mit dem Virtual-Reality-Helm eine weitere Hardware-Überraschung vor. Ursprünglich wurden Data-Glove und Eye-Phone für 3-D-Spaziergänge in eine computergenerierte Umgebung geschaffen, wobei diese Umgebung per Data Glove manipulier- und greifbar ist. Nach einem spektakulären Siegeszug der Entertainment-Variante *Virtuality* durch die Spielhallen, bringt Sega eine abgespeckte Variante der VR-Brille für den Heimmarkt: Die **Virtual-VR**-Komponente ist leichter und kleiner als die Vorbilder und arbeiten mit einem herkömmlichen Mega Drive. Mit dem Helm auf dem Kopf taucht der Spieler in eine dreidimensionale 360°-Spielewelt ab. Ende Herbst soll die High-Tech-Kopfbedeckung für umgerechnet 350 Mark in den USA auf den Markt kommen. Gleichzeitig wird die Polygon-Raserei *Virtua Racing* erhältlich sein, die schon Automatenfreaks begeisterte. Das System ist aber auch für Fantasyabenteuer, Ballerspiele und Flugsimulatoren wie geschaffen.

Mit Virtual Reality in ein neues Zeitalter: Virtual VR

Der Automatenhit Virtual Racing ist das erste Spiel mit Zusatzprozessor.

Zusatz-3-D-chip

Apropos **Virua Racing**: Schon vor dem Virtual-Reality-Helm kommt das erste Sega-Spiel mit Zusatzprozessor in die Geschäfte. Im Spätsommer soll das heiße Polygon-Rennen auf Mega Drives für Formel-1-Atmosphäre sorgen. Der Spielhallenautomat begeisterte die Fachwelt mit rasanter 3-D-Polygonengrafiken und superschneller Rennspielaction. Ein im Modul integrierter DSP-Chip sorgt für zusätzliche Rechenpower, um den für Polygonbewegungen ungeeigneten 68000er im Mega Drive Beine zu machen. Nach dem Rennspiel sollen weitere Module mit dem eingebauten Zusatzchip erscheinen - wir sind gespannt.

8-Bit-allein-zu-Haus

Auch Game Gear und Master System bleiben nicht von Kevin verschont: Im Juni ist mit dem Deutschland-Start von **Home alone** für beide Systeme zu rechnen. Mit Kevin lockt Ihr üble Einbrecher in selbstgebastelte Fallen und lacht Euch hinterher ins Fäustchen. Nur auf dem Handheld werden die MGM-Zeichentrickstars **Tom & Jerry** wilde Jagden veranstalten. Ausnahmsweise steuert Ihr den Kater Tom, um Jerry zu erwischen und ihm eine Schatzkarte zu entreißen. Habt Ihr die Maus in den Pfoten, verdient Ihr Euch in diversen Bonuslevels weitere Punkte. Neben der bunten Grafik begeistern vor allem die tollen Musiken des Spiels. Nur in Japan könnt Ihr die Bolzerei **Kick'n'Rush** kaufen. Mit Nationalmannschaften geht Ihr auf Punkt- und Torjagd. *ak*

NEOGEO

Sie prügeln wieder: "Sengoku 2" steht seit kurzem in der Spielhalle, bald erscheint auch das Neo-Geo-Modul für zu Hause.

Ein Höhepunkt des Spiels ist der Ritt zu Pferd gegen das Teufelsgesicht

In den Wolken kämpft Ihr gegen fliegende Höllengestalten

Eure beiden Spielfiguren...

...und einige der Super-Helden







Zu zweit macht Ihr auch gefährliche Gegner schnell nieder

"Sengoku 2" spielt sich besser als der erste Teil

SNK überschütten ihr Neo Geo mit Prügelspielen: Beinahe monatlich erscheint ein neues Klopper-Modul, mit **Sengoku 2** erhält nun auch ein frühes Neo-Geo-Actionspiel seine Fortsetzung. *Sengoku 2* ist trotz der Faust-lastigen Thematik anders als *Street Fighter* oder *Art of Fighting*: Ein oder zwei Helden prügeln mit Fäusten, Schwertern und Äxten und sammeln (wie im ersten Teil) spezielle Extrakapseln, in denen neue Klamotten stecken. So verwandelt Ihr Euch für 30 Sekunden in einen superstarken Charakter, der die Gegner fast spielend ins Jenseits zurückschickt. Ihr werdet zum Samurai, einem Ninja oder zum bissigen Kampfhund. Die horizontal scrollenden Levels sind abgedreht gestaltet und beweisen, mit welchem Eifer die Grafiker ans Werk gingen: Hier streunt Ihr durch eine Wolkenlandschaft, dort an einem mystischen Tempel vorbei. Das auffälligste Merkmal von *Sengoku 2* ist die Farbenpracht von Freund (zwei Spieler gleichzeitig) und Feind. Die Designer haben die gesamte Farbpalette ausgeschöpft und eine faszinierend-geheimnisvolle Umgebung geschaffen. Wer in die mystische Welt von *Sengoku 2* eintauchen möchte, lege 400 Mark bereit. Fans des ersten Teils werden sich mit Sicherheit heimisch fühlen... *ak*



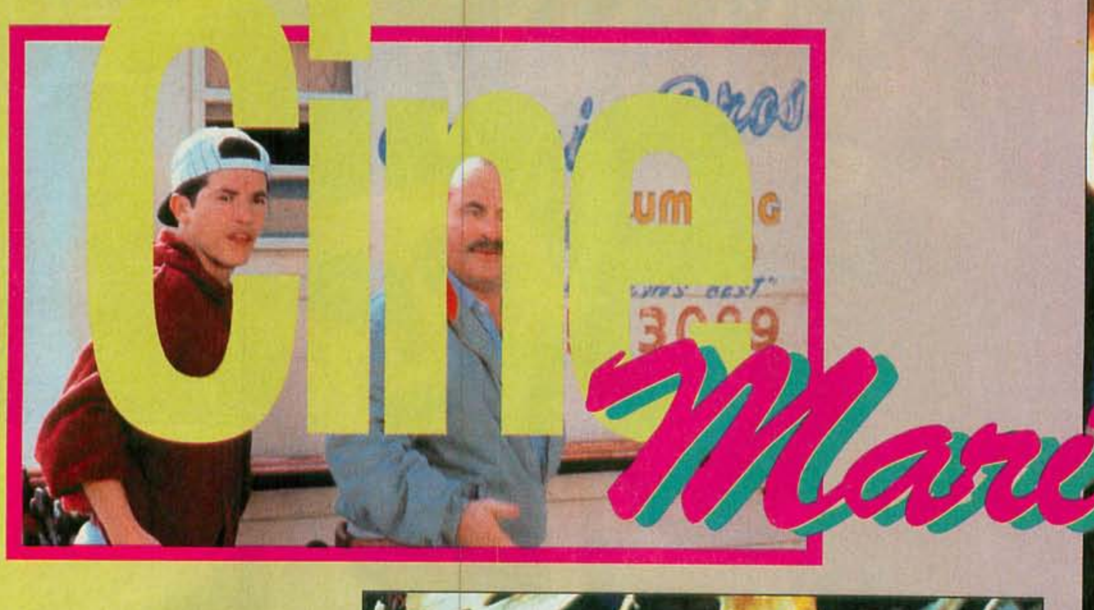
Extras, Waffen und Superfiguren sind die Würze von "Sengoku 2"

Neue Spiele & CD-ROM

Was uns dieses Jahr auf dem Neo-Geo erwartet, hält SNK streng geheim. Trotzdem verrieten uns Branchen-Insider einige der kommenden Spiele-Perlen. Für dieses Jahr sind neben einem Wrestling-Spiel mit über 100 MBit, die Fortsetzungen **Art of Fighting 2** (angesetzt mit 150 MBit), **Magician Lord 2** (100 MBit) sowie **Chrystalis** (Jump'n'Run mit fast 200 MBit) geplant. Außerdem soll ein 200-MBit-Rennspiel aus der Cockpit-Perspektive veröffentlicht werden. Auch in Sachen CD-ROM gibt's Neuigkeiten: Das Gerät soll mit einem 32-Bit-Prozessor arbeiten und von Custom-Chips unterstützt werden. Was genau in dem CD-System steckt, wissen wir spätestens im Frühjahr '94, wenn die Hardware in Japan offiziell erhältlich ist. Der Preis wird bei etwa 1000 Mark liegen, Spiele sollen für etwa 200 Mark parallel zu den Modulen angeboten werden.



Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System. Neu.
BATMAN RETURNS
GUT-schein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einsenden an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Auff gepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
VG 5/93
Die Rückkehr des dunklen Ritters
Der Film-Hit jetzt für Dein Nintendo Entertainment System
Der Superheld mit dem Fledermaus-Outfit ist wieder da! Stärker und besser als je zuvor. In einem turbulenten 3-D-Action-Spiel.
Gotham City bei Nacht. Zeit für Dich, als Bruce Wayne auf Gangsterjagd zu gehen: Zieh' die dunkle "Abendgarderobe" an und starte das Batmobil. Denn der Pinguin ist in der Stadt. Bring' ihm das Schlottern bei, noch ehe er auf oberfiese Weise Bürgermeister der Hauptstadt des Verbrechens werden kann.
In diesem farbenprächtigen Abenteuer erlebst Du Action ohne Ende: Es ist unbegrenzt spielbar und mit Paßwort ausgestattet.
1 Spieler • 6 Level • System: NES
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
BATMAN and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993 all rights reserved. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd. © 1993 KONAMI all rights reserved. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.
Neu
KONAMI
BATMAN RETURNS
Weitere KONAMI-Videospiele für Deinen GAME BOY, Dein Nintendo Entertainment System und Dein Super Nintendo Entertainment System
PALCOM SOFTWARE
F&P 92/511 P1
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß



Cine Mario

Mario als Spiel, Mario als Fernsehserie, Mario als Frühstückskekse, Mario überall: Die Karriere des emsigen Klempners ist auf dem Höhepunkt. Der nächste Multimedia-Streich: Mario debütiert in seinem ersten Kinofilm.

Hollywood geht neue Wege: Wurden bislang mit Vorliebe erfolgreiche Kinofilme zu mäßig guten Videospielen verarbeitet, dreht Nintendo den Spieß um. Als Helden der weltweit erfolgreichsten Spieleserie, Abermillionen von Kids, Twens und Erwachsenen bekannt, starten die *Super Mario Bros.* selbstbewußt Ihr erstes Kinoabenteuer. In der Science-fiction-Action-Komödie treten Bob Hoskins und John Leguizamo als Realfilm-Mario und -Luigi ins Rampenlicht. Die Disney/Hollywood-Pictures-Produktion kostet rund 40 Millionen Mark – allein zwei Millionen wanderten angeblich als Lizenzgebühr an den Mario-Erfinder Nintendo.

Gedreht wurde im amerikanischen North Carolina. Als Schauplatz dient eine verlassene Zementfabrik in Wilmington. Dort wurde die Alptraumstadt Dinohatten aufgebaut – beherrscht vom Tyrannen Koopa, alias Easy Rider Dennis Hopper. Dieser Schurke entführt videospielgerecht die Prinzessin (Sa-



Die Disney/Hollywood-Pictures-Studios lassen sich den Mario-Film rund 40 Millionen Dollar kosten. Angeblich hat davon allein Nintendo zwei Millionen als Lizenzgebühr für Mario bekommen.





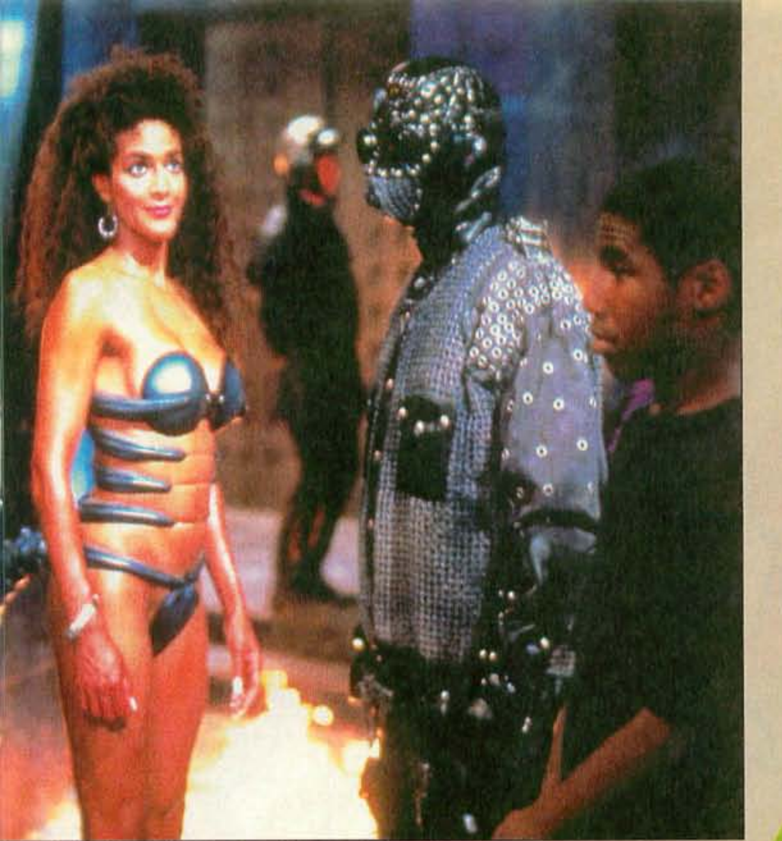
Top Secret

● Wußtet Ihr schon, daß das deutsche *Super Mario Bros. 2* auf dem NES nicht die originale Fortsetzung des Klassikers ist? In Japan heißt dieses Spiel nämlich ganz anders. Nur für die USA und Europa hat Nintendo die Mario-Sippe als Helden eingebaut und das Spielgeschehen auf Mario-Ambiente getrimmt. Den echten zweiten Teil gibt's nur in Japan – und zwar nicht auf Modul, sondern auf Diskette. In Fernost wurde vor einigen Jahren ein Diskettenlaufwerk fürs NES angeboten, für das exklusiv einige Spiele erschienen – darunter auch *Super Mario Bros. 2*.

Ihr braucht aber nicht in Panik auszubrechen. Die offizielle Fortsetzung ist optisch und inhaltlich identisch mit dem Original, enthält aber völlig neu gestaltete Levels. Mittlerweile ist das Diskettenlaufwerk in Fernost vom Markt verschwunden, so daß diese Version auch den Japanern mittlerweile verborgen bleibt.







mantha Mathis) und wartet auf die actionreiche Befreiungsaktion der Pixel-Brothers. Yoshi ist natürlich mit von der Partie und eines der Special-FX-Highlights im Film. Als Art-Director wirkt David Snyder mit, der schon in Ridley Scott's "Bladerunner" seine Hände im Spiel hatte.

Vom Fach sind auch die Regisseure Rocky Morton und Annabel Jankel: mit der abgedrehten Sf-Kultserie "Max Headroom" sammelten sie ihre ersten Bits & Bytes-Erfahrungen. Die meisten anderen Beteiligten waren mit der "Super Mario"-Historie ebenfalls schon vertraut. Entweder zählten sie selbst zu den aktiven Videospielern oder machten dank Familienmitgliedern mit den Bildschirmhelden Bekanntschaft. Startschuß für Marios Cinema-Debüt: Juli '93. mg

Magic Mario

Für Einsteiger und Tabellenfans folgt nun eine Aufzählung aller Spiele mit Mario in der Hauptrolle:

Titel	*Genre*	*Systeme*
Mario Bros.	Geschicklichkeit	NES, Atari VCS
Donkey Kong	Geschicklichkeit	NES, Atari VCS, Colecovision, Intellivision
Donkey Kong 3	Action	NES
Super Mario Bros.	Geschicklichkeit	NES
Super Mario Bros. 2	Geschicklichkeit	NES
Super Mario Bros. 3	Geschicklichkeit	NES
Super Mario Land	Geschicklichkeit	Game Boy
Super Mario Land 2	Geschicklichkeit	Game Boy
Super Mario World	Geschicklichkeit	Super NES
Super Mario Kart	Autorennen	Super NES
Mario Paint	Malprogramm	Super NES
Mario & Yoshi	Tüftelspiel	NES, Game Boy
Dr. Mario	Tüftelspiel	NES, Game Boy
NES Open	Sportspiel	NES

Als Statist wirkte Mario in folgenden Spielen mit:

Titel	*Funktion*	*System*
Donkey Kong Jr.	Schlüsselwächter	NES, Colecovision
Tennis	Schiedsrichter	Game Boy
Wrecking Crew		
Sim City	"Städte-Szenario"	Super NES

Auf dem Computer werkelt Mario neuerdings exklusiv in:

Titel	*Genre*	*System*
Mario is missing	Lernspiel	MS-DOS
Mario teaches typing	Lernspiel	MS-DOS

Massig Monster: Art-Director David Snyder hat schon eingehende Special-FX-Erfahrungen: Unter anderem wirkte er in Ridley Scott´s Kultfilm "Bladerunner" kreativ mit.







Zu früh für den Abgesang – das dicke Ende kommt noch

SPRITE des Monats

Sport ist gesund: Preßlufthammerreiten



Keiner soll uns nachsagen, wir würden nur die echten Helden verehren. Wir haben ein Herz für die Looser der Konsolenwelt (wie Ihr sicher schon an Donald Duck gemerkt habt).

Den absoluten Weltrekord an Unfällen und Mißgeschicken hält Wile E. Coyote. Von notorischer Freßgier gepeinigt, verbringt er sein tristes Leben damit, den Roadrunner zu jagen. Sein Einfallreichtum wenn's um die Erfindung von Roadrunner-Fallen geht ist schier unbegrenzt. Leider hat Fortuna bis heute keinerlei Notiz von Wile E. Coyote genommen. So tappt er bei jedem Versuch, das rasende Federvieh zu erwischen in seine eigene Falle oder zelebriert den schon obligatorischen Sturz in den Canyon. Da der Coyote in Death Valley Rally mit weitaus reichhaltigerer Animation daherkommt, als der Roadrunner, gebührt ihm diesmal die Ehre, den Sprite des Monats darzustellen. Hoffentlich tröstet's ihn ein wenig.



Und nun die traurige Geschichte von Batman's Nachfolger und der Felswand





Vor dem Unfall hat die Karre noch eine gute Figur abgegeben





SEIT 1986 IHR SPEZIALVERSAND FÜR ALLE VIDEOSPIELE

SEGA MEGA DRIVE

NEUHEITEN:

TINY TOONS DT	109,00
Another World	a.A.
Shining Force US	a.A.
Sidepocket DT	99,00
Turtles Hyperstone DT	119,00
Rolling Thunder 2 DT	109,00
Two Crude Dudes DT	99,00
G-Loc DT	109,00
James Bond 007 US	119,00
Battletoads US	119,00
Double Dragon 3 US	109,00

SONDERANGEBOTE:

NHL Eishockey DT	79,00
Sokoban US	69,00
Arielle US	79,00
Jordan vs. Bird US	59,00
Super Off Road US	59,00
Risky Woods US	79,00
Arch Rivals Basketball US	59,00
Smash TV US	59,00
Verytex JP	49,00

Viele weitere Spiele lieferbar !

Die Super Nintendo 16 Bit Power. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEUHEITEN:

STARFOX	a. A.
Tiny Toons DT	129,00
Sim City DT	99,00
Desert Strike DT	119,00
Jimmy Connors Tennis DT	139,00
NHLPA Eishockey DT	139,00
Another World DT	139,00
F 15 Strike Eagle US	129,00
King Arthurs World US	129,00
Addams Family 2 US	129,00
Lost Vikings	a.A.
Bubsy	a.A.
Battletoads	a.A.
Terminator 2	a.A.

SONDERANGEBOTE:

Universal-Adapter (auch für Starfox geeignet)	39,00
Joypad Pro mit Dauerfeuer DT	39,00
Phalanx US	89,00
Cluedo US	79,00
Monopoly US	79,00

Viele weitere Spiele lieferbar !



JETZT LIEFERBAR



LORDS OF THUNDER SUPER CD
TURBO DUO

ANDERE SYSTEME

TURBO DUO NEUHEITEN:

Lords of Thunder Super CD	119,00
Bomberman '93	109,00

NEO GEO NEUHEITEN:

Fatal Fury 2	a.A.
Super Sidekicks	a.A.
Viewpoint lieferbar	a.A.

PC CD-ROM NEUHEITEN:

The 7th Guest	a.A.

GAMEBOY ANGEBOTE:

Viele Topspiele ab	29,00

NES ANGEBOTE:

Viele Topspiele ab	49,00

KONAMI
INSTRUCTION MANUAL
TINY TOON Adventures Buster's Hidden Treasure



TINY TOONS in Deutsch
MEGA DRIVE & SUPER NES

An- & Verkauf von gebrauchten Spielen für SUPER NES, MEGA DRIVE & NEO GEO nach Absprache
NUR unter Telefon: 05322 / 54435

Ab sofort: Bestellannahme & Beratung Montags - Freitags von 18.00 - 21.00, Samstags 9.00 - 13.00 Uhr
NUR unter Telefon: 06404 / 1296

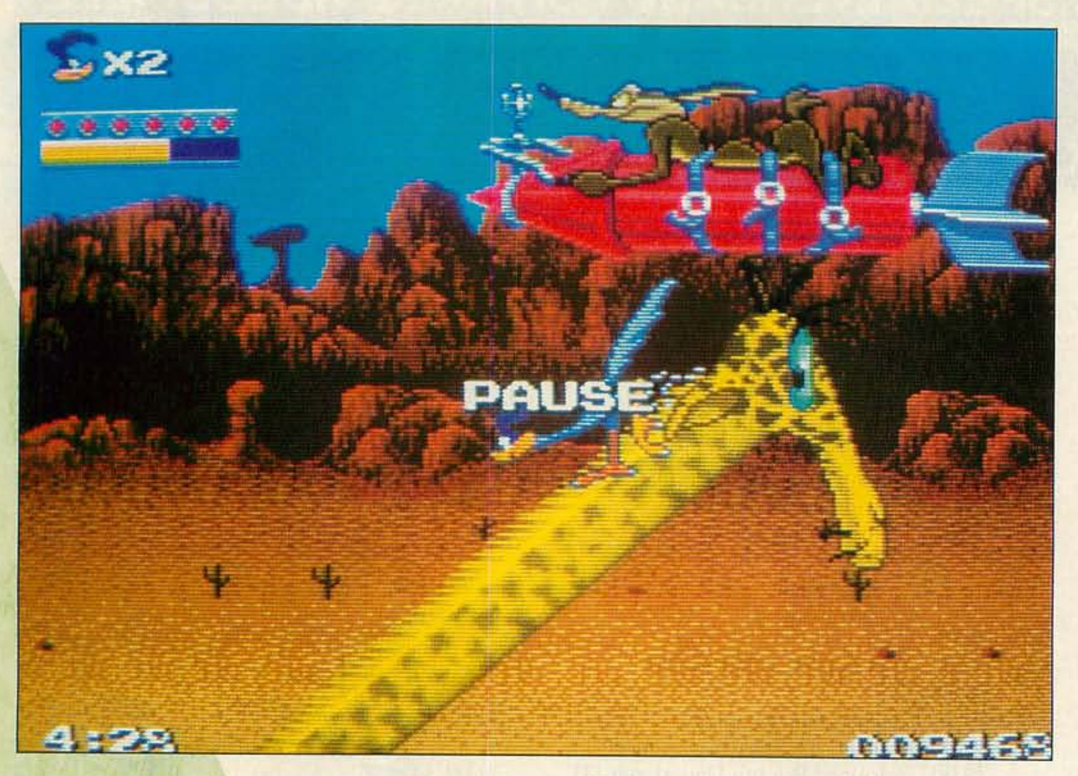
Wir führen alle Artikel für SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO. Über 10000 Spiele am Lager. Blitzversand innerhalb 1 Tag.
Lieferung in Sicherheitsverpackung per NN plus 10,00 DM Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. a.A.=auf Anfrage.
Versionen: DT=DEUTSCH, US=ENGLISCH, JP=JAPANISCH. Keine Gewähr für Kompatibilitäten, bitte vor Bestellung erfragen.

Montags. - Freitags 9.00 - 18.00 Uhr: 05322 / 54081 & 54082
ab 18.00 - 21.00 und Samstag 9.00 - 13.00 Uhr: 06404 / 1296 (nur Bestellannahme)



COMPUTERVERSAND & -SHOP
Schmiedestraße 5 3388 Bad Harzburg
Telefon: 05322 / 54081-82 Fax: 50878

Ausschneiden & Einsenden
GUTSCHEIN
für aktuelle Preisliste
(System angeben)
VG 05/93



Roadrunner erklimmt selbst steilste Giraffenhälse

NES

Beep! Beep!

Death Valley Rally

Während die Berufs-Verlierer Sylvester und Tom ab und zu kleine Erfolge feiern dürfen, hat einer im Toon-Land immer das Nachsehen: Wile E. Coyote. In der Wüste New Mexico ist der hungrige Kamerad ständig auf der Jagd nach Roadrunner. Um den schnellen Vogel in den Kochtopf zu bekommen, erfindet der Kojote die bizarrsten Fallen der Comic-Geschichte. Leider fällt immer nur er in die selbstgegrabene Grube.

In *Roadrunner's Death Valley Rally* habt Ihr es in der Hand, daß der Kojote auch weiterhin der Verlierer bleibt. Ihr steuert Roadrunner von Plattform zu Plattform und achtet darauf, den niederträchtigen Attacken des Kojoten zu entwischen. Der verfolgt Euch bombenwerfend im Doppeldecker, flitzt mit Raketenrollschuhen durch die Gegend oder reitet auf einer monumentalen Abrißkugel, um Euch einen Gong zu versetzen. Neben Coyote lauern unzählige Gefahren der Cartoon-Welt auf den schnellen Vogel.

Tiefe Abgründe, Scorpione und kleine Affen, die mit Knallfröschen um sich werfen, machen Roadrunner das Leben schwer. Jeder Level ist wie ein abgeschlossener Comicstrip aufgezogen. Nach einer Introsequenz und dem gespielten Level gibt's den verdienten Abschluß: Roadrunner schaut seelenruhig zu, wie Coyote gegen eine Felswand klatscht oder in einen Canyon fällt, von einer Lokomotive überrollt und von einem Felsbrocken begraben wird.

Jede der insgesamt fünf Welten ist in drei verschiedene Abschnitte unterteilt, in denen Ihr gegen Coyotes Angriffe auf das gefiederte Leben bestehen müßt. Im Tal des Todes rast Ihr über zerklüftete Felsformationen und wegbrechende Überführungen, um nach Flug- und Ballonattacken des Bösewichts seinem riesigen ACME-Katapult gegenüberzustehen. In der ACME-Fabrikwelt lauern weitere Gefahren auf den schnellsten Vogel: ratternde Dampfhämmer, führerlose Betonmischer und der unvermeidliche Kojote stehen Euch im Weg. Dann geht's wieder in die Wüste, aber diesmal findet die Verfolgungsjagd auf einem zünftigen Westernzug statt. Der transportiert außer den Hauptpersonen noch eine Menge anderer Tiere. Roadrunner flitzt über kilometerlange Giraffenhälse und wacklige Güterwaggons, um letztendlich dem gemeinen Lokomotivführer Wile E. Coyote den Garaus zu machen. In den Höhlen kommt ein weiteres Spielelement zum Tragen: Neben den typischen Jump'n'Run-Aufgaben und dem Ausweichen von bombengefüllten Roadrunner-Damen werden die Levels ab hier immer verzweigter. Stupides Herumgerase sollte taktischem Einsatz der Extras weichen, wenn Ihr den Ausgang finden wollt. Meistert Ihr wider Erwarten auch diese Hürde, wird Roadrunner außerirdisch: Auf dem Mars geht die





Das Leben ist hart: Wile E. Coyote leistet Kopfarbeit im Kampf gegen Dampfwalzen und Metallkugeln. Hoffentlich erholt sich der Bursche von diesem Dachschaden.



Neu. Für Euer Nintendo® Entertainment System.
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
VG 05/93
FORMULA 1 SENSATION™
Gib Gas, und zieh' an Senna, Schuhmacher & Co. vorbei
Die heißesten Rennen um den WM-Titel auf Deinem Nintendo Entertainment System.
Du bist dabei, wenn um die Krone der Formel 1 gefahren wird. Auf 18 Original-WM-Kursen. Den schwierigsten Pisten der Welt. Deine Erfahrung zählt auf dem Asphalt.
Du bestimmst die Ausstattung Deines Williams-Renault, McLaren-Honda, Ferrari oder Benetton Ford. Die richtigen Reifen entscheiden das Rennen.
Formula-1 Sensation ist echtes Formel-1-Feeling. Ein Superspiel, bei dem nicht nur der Motor so richtig heiß wird.
1 Spieler • 18 Kurse (plus Trainingsrunde)
System: NES
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Licensed by FOCA to Fuji Television.
Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendio Product Seals and other marks designated as TM® are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.
Neu
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
PALCOM SOFTWARE
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
F&P 92/513 P1
PALCOM SOFTWARE

NES



Schneller ist keiner...



Coyotes Hobby ist das Abrißbirnenreiten.

wilde Hatz weiter, wo Euch mit Marvin the Martian noch ein weiterer Feind gegenübertritt. Teleporter und Raumgondeln erleichtern manchmal (und erschweren des öfteren) Roadrunners Flucht vor dem Kojoten.

Die Spezialität des gewitzten Vogels liegt natürlich im Sprint. Leider ist die Energie beschränkt und kann nur durch Aufpicken von Körnern aufgefüllt werden, die sich ab und zu am Wegesrand finden. Sonst läuft und hüpft Roadrunner über die Plattformen und kann sich nur durch Picken gegen einige Feinde wehren. In den Levels sind zahlreiche Fahnen verteilt, die als Rücksetzpunkte dienen. Continues erhaltet Ihr nur, wenn Roadrunner alle Fahnen eines Levels berührt. Das mitlaufende Zeitlimit ist eigentlich keines, da es nur bei der Vergabe von Bonuspunkten wichtig ist. Extras findet Ihr in kleinen Kisten, die Ihr erst durch den Schnabel öffnet: Herzen vergrößern Roadrunners Lebensenergie, Uhren halten die Zeit an und Wappen machen das Federvieh für eine begrenzte Zeit unbesiegbar. *iz*

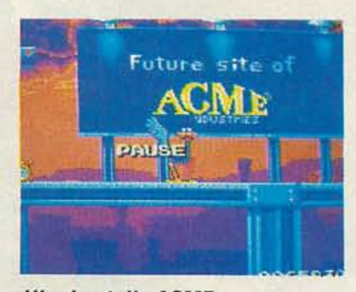


Roadrunner steckt voller Gags und toller Animationen, bietet riesige Levels und abgedrehte Sequenzen. Vor allem die Szenen nach einem Sieg gegen den Kojoten sind sehenswert. Die Steuerung ist knifflig, aber durchdacht – Trickfilmfreunde werden einen Heidenspaß haben. Aber: die Levels bieten insgesamt nicht viel Abwechslung und Continues werdet Ihr selbst bei intensiver Suche nicht verdienen. Das allein wäre nicht so schlimm, doch was sich die Programmierer mit dem unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad geleistet haben, muß mit Abzügen bestraft werden. Während Ihr zu Beginn den Levelausgang schnell findet, gestaltet sich die Suche in späteren Spielstufen zu einer nervenden Angelegenheit; des öfteren geht Euch die Sprintenergie aus, und Ihr müßt ein Leben opfern, um eine neue Chance zu bekommen. Selbst hartgesottene Jump'n'Run-Profis werden mehr als einmal vor Frustration ins Joypad beißen. *Death Valley Rally* ist witzig, aber fast unspielbar. That's all folks. *iz*

gut

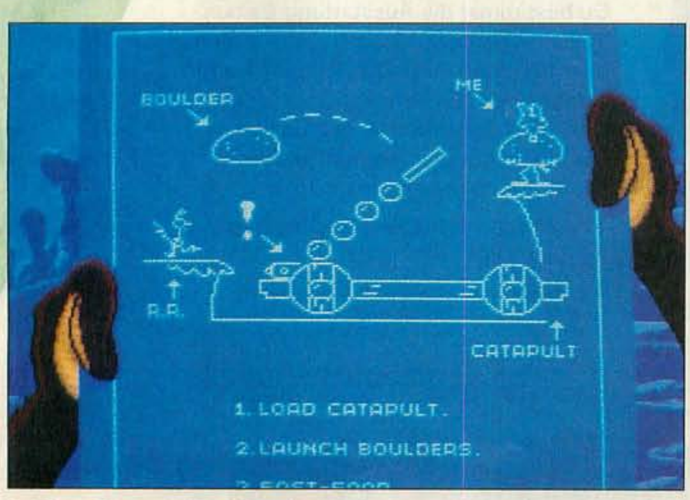
Ingo trifft die Sache auf den Punkt: *Death Valley Rally* ist ein durchgestyltes, überzeugend witziges Geschicklichkeitsspiel, das nicht ganz zu Ende gedacht wurde. Gerade bei einem Modul, das in erster Linie jüngere Videospieler anspricht, so einen harschen Schwierigkeitsgrad anzusetzen, ist ziemlich dumm. Ansonsten hat Roadrunner das Zeug zum Superhit: im Schlepptau von Konamis *Super Tiny Toons* findet Sunsofts Toon-Variante sicher viele Freunde.

Meinen Geschmack trifft es spielerisch nicht ganz: Etwas konfuses Leveldesign und die unglückliche Steuerung entsprechen meiner Vorliebe für gradlinige Jump'n'Runs nicht un-



Hier baut die ACME.

bedingt. Trotzdem wage ich gerne eine Runde im Tal des Todes – allein wegen der gelungenen Gags und der professionellen Präsentation. Toons-Jünger besorgen sich dieses Tollhaus. *mg*



Auf dem Montageplan könnt Ihr die Schwachstellen finden

Spieletyp:
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

Geeignet für: Profis

CA.-Preis: 120 Mark

69% Grafik
65% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 74%



King Arthur's World ist die richtige Spielwiese für alle, denen die Lemminge einfach zu soft waren

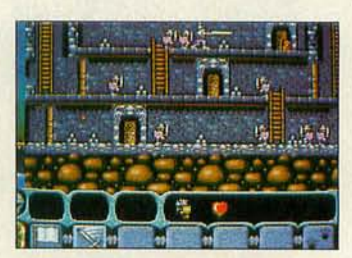
super

Prügel-Lemmings
King Arthur's World

VIDEO GAMES CLASSIC

Jaleco schickt in *King Arthur's World* die Könige in den Kampf. Dabei steuert Ihr Teile einer Armee durch unterschiedliche Landschaften, die Ihr von der Seite seht. Wie in *Lemmings* verteilt Ihr Aufgaben über eine Menüleiste an Eure Trupps. Bombenleger plazieren auf Knopfdruck einen Sprengsatz und wetzen wieder ins heimische Zelt. Soldaten verprügeln feindliche Schergen mit dem Schwert, Bogenschützen spicken die Bösewichte mit Pfeilen, wäherend Schildträger feindliche Attacken blockieren. Ein weißer Magier fungiert als Medizinmann und frischt Eure königliche Lebensenergie auf. Für Kriegs-Zauber ist der graue Kampfhexer zuständig. Am vielseitigsten ist jedoch der Bautrupp. Die Jungs können mit einem Rammbock umgehen, in Windeseile ein Katapult errichten, schützende Palisaden aufstellen (die auch prima Leitern abgeben), Brücken schlagen oder ein neues Basiszelt aufschlagen. Der König selbst setzt nur sein gewichtiges Zepter als Waffe ein – meist muß er jedoch warten, bis das Fußvolk den Weg freigemetzelt hat. Natürlich ist seine Durchlaucht etwas Besonderes. Als einziger kann er Lifte benutzen und Gold für Continues sammeln. Da die Aufgaben begrenzt sind, ist Einteilung gefragt. Nach zehn Trainings-Levels, in denen Ihr die Trupps und ihre Möglichkeiten kennenlernt, geht's ins richtige Leben. Pro Welt gibt's fünf (meist lange) Levels plus einen Endgegner. HiFi-Freaks aufgemerkt: Sämtliche Soundeffekte gibt's auf Wunsch nicht nur in Stereo sondern in echtem Dolby-Surround.









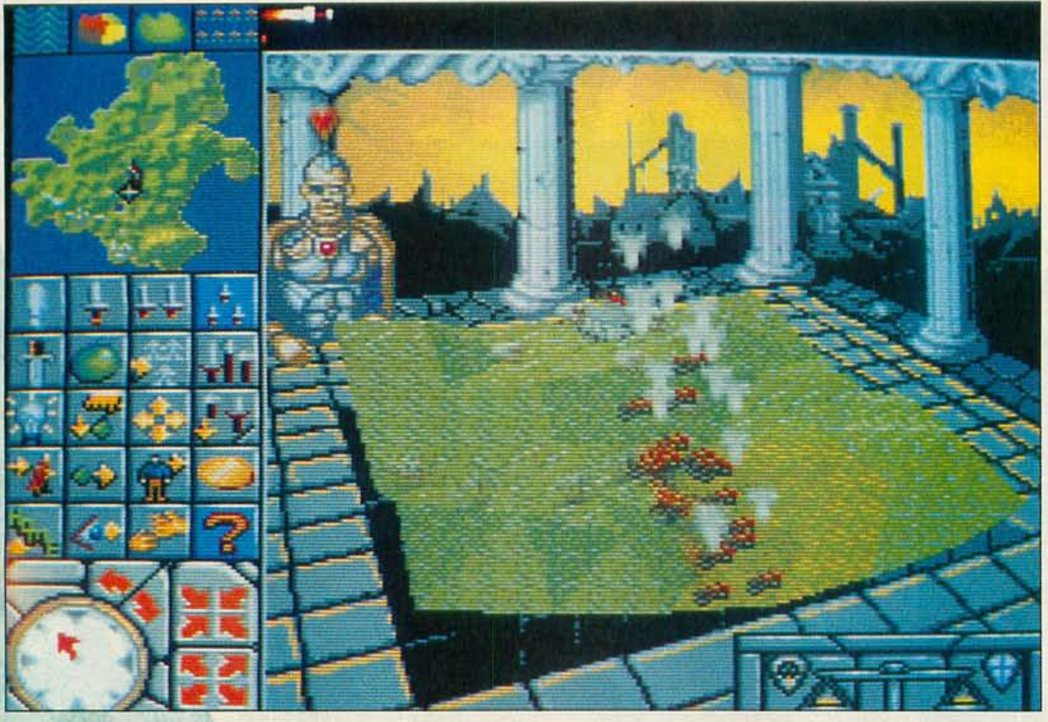
Echte Endgegner und solide Ritter machen Euch das Leben schwer. Stehen die Soldaten vor verschlossener Tür, muß der Bautrupp her.

Nachdem ich *inzwischen* einem Schreianfall nahe bin, wenn mir eine neue *Lemmings*-Version auf den Tisch poltert, war ich angesichts dieses Nachziehers angenehm überrascht. Obwohl bei den pelzigen Wanderern geklaut wurde, ist *King Arthur's World* doch etwas völlig anderes. Den Stratgie- und Taktik-Elementen wurde zusätzlich eine gehäufte Schwertspitze Action beigemischt. Die Soldaten erledigen ihren Job zwar auch alleine, wenn Ihr ihnen jedoch einen hilfreichen Dauerfeuerfinger zur Verfügung stellt, metzeln sie gleich viel effektiver. Für Leute denen die "Wie mache ich den Weg frei?"-Aufgaben nicht reichen, finden sich sogar einige Schlüssel-Schloß-Puzzle. Dazu steckt das Modul voller Überraschungen. Grafisch ist *Royal Conquest* kein Highlight. Die Palette des Super Nintendo wurde nicht ausgereizt. Obwohl die meisten Level zur Langatmigkeit neigen, kann ich das Modul nur weiterempfehlen *jb*

Spieletyp:
Hersteller: Jaleco
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü, Continue, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

68% Grafik
80% Musik
66% Soundeffekte

SPIELSPASS: 85%



Nach einem Gemetzel steigen die Seelen der Verstorbenen auf

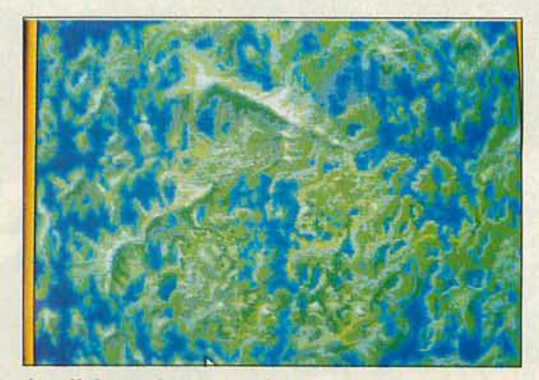
Größenwahn

Powermonger

Auf Populous 2 müssen Fans des ersten Teils noch warten – für die Zeit zwischendurch präsentiert Imagineer jedoch ein anderes Spiel der Populous-Erfinder Bullfrog. *Powermonger* sieht dem Götterspektakel ähnlich, ist aber eine eigenständige Strategiesimulation um die Herrschaft über eine fiktive Welt.

Knapp 200 Inseln müßt Ihr nacheinander betreten. Drei andere Stämme ("die Blauen", "die Roten" und "die Gelben") sind dort schon am Werk und halten Städte, Burgen und Fischerhütten. Über ein umfangreiches Icon-Menü am linken Rand des Bildschirms nehmt Ihr es mit den Gegnern auf. Um zu kämpfen klickt Ihr einfach das entsprechende Symbol und danach Euer Ziel an – schon setzen sich Eure Mannen in Bewegung. Den Kampf und alle anderen Aktionen führt Ihr in drei verschiedenen Intensitätsstufen aus. Gegen zu allem entschlossenen Feinde hilft die höchste Intensitätsstufe, während sich eine Schar verängstigter Fischer eher mit einem laschen Angriff auf Eure Seite ziehen läßt. Eure Siedler sind schlau und tüfteln auf Icon-Befehl an einer neuen Erfindung oder roden ganze Wälder. Mit den vier Feuerknöpfen bewegt Ihr Euch zwischen Hauptbildschirm, Icon-Menü und einem Bewegungskompaß hin und her. Der Kompaß erlaubt es nicht nur, die Landschaft zu scrollen und zu rotieren (damit Ihr auch hinter eine Bergkette blicken könnt), sondern auch eine Veränderung des Maßstabs – auf Wunsch zoomt Ihr Euch bis auf den Marktplatz eines Dorfes hinab. Ein Fragezeichen-Icon gibt zu sämtlich Icons.





Infos gibt's reichlich. Ihr erobert die riesige Karte von oben links nach unten rechts.

geht so

Wer keine Maus, aber schwache Nerven hat, sollte von *Powermonger* die Finger lassen: Das Herumgeklicke zwischen Menüfenstern, Icons und Landkarten ist dermaßen verwirrend, daß Joypadstrategen auch noch nach Tagen nervös mit den Zähnen knirschen. Feuerknopf-Akrobaten blicken schneller durch, werden aber trotzdem nicht soviel Spaß wie mit Populous haben. *Powermonger* ist komplizierter, aber nicht besser. Grafisch präsentiert sich's interessant, aber leicht unübersichtlich. Gelungene Soundeffekte unterstützen die Orientierung: Schafe blöken, Schwerter klirren und unter Hämmern und Sägen werden neue Erfindungen gemacht. Da letztere aber lange auf sich warten lassen, ist Powermonger ein ideales Spiel für Tüftler mit viel Geduld und Ausdauer (Gewitzte klicken auf "Erfinden" und gehen erst mal 'n Kaffee trinken). Auch für darbende Strategen ist *Powermonger* kein Muß. *wi*

Spieletyp:
Hersteller: Imagineer
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue und Paßwort
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

67% Grafik
22% Musik
46% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 72%

LOONEY TUNES™ ROAD RUNNER™

POWER GAMES

LICENSED BY Nintendo

LOONEY TUNES ROAD RUNNER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SUNSOFT

„Beep!, Beep!" auf der Überholspur

Bildschirm frei für die witzigste Hetzjagd von Wile E. Coyote™ und Road Runner™. Coyotes verrückten Fallen ist nur Road Runner™ gewachsen.

In Turbo-Geschwindigkeit wird durch die Spitzen-Bildschirmgrafiken gesaust. Laßt Euch nicht überholen, überlaßt das Wile E. Coyote™!







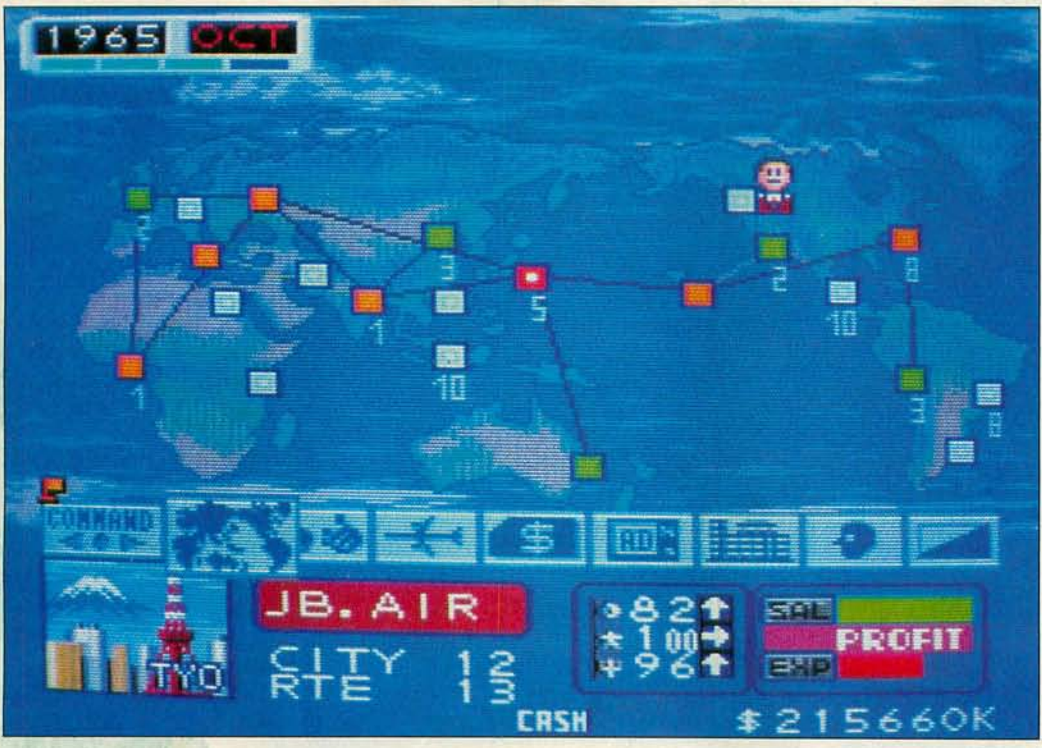










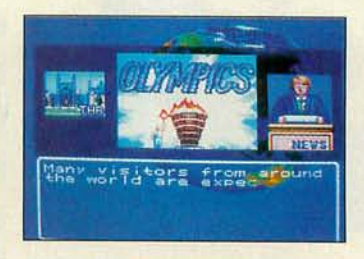


In Koeis Wirtschaftssimulation steigt Ihr als Boß einer Fluggesellschaft ins Business ein

Du bist der Boß

Aerobiz

Mit *Aeorbiz* betritt der japanische Strategieexperte Koei spielerisches Neuland. In einer waschechten Wirtschaftssimulation behauptet Ihr Euch als Boß einer Fluggesellschaft gegen die internationale Konkurrenz. Drei Gegenspieler werden dabei von menschlichen Unternehmern oder vom Prozessor gesteuert. Vor Beginn des Spiels sucht Ihr Euch einen Startflughafen auf der Weltkarte. Von hier aus werden dann 22 Weltstädte erschlossen. Dabei dreht sich alles um Start- und Landeerlaubnis, die sogenannten "Slots. Wollt Ihr beispielsweise zweimal wöchentlich von A nach B fliegen, benötigt Ihr auf beiden Flughäfen jeweils zwei freie Slots. Um die Slots zu erhalten, schickt Ihr einen Eurer drei Mitarbeiter in die entsprechende Stadt. Spätestens sechs Monate später (dies entspricht zwei Spielzügen) könnt Ihr die neue Stadt in Euer Luftverkehrsnetz einbinden. Aktuelle Urlaubsziele, Olympiaden oder politische Veränderungen beeinflussen das Verhalten der Fluggäste – was Ihr natürlich ausnutzt.. Um eine neue Fluglinie zu eröffnen, errichtet Ihr an einem ehemaligen Zielflughafen ein firmeneigenes Büro und macht ihn so zum Ausgangspunkt für die nächste Linie. Wie im richtigen Leben geht natürlich nichts ohne Geld. Ihr müßt Flugzeuge kaufen, Werbekampagnen finanzieren und die laufenden Kosten im Auge behalten. In wichtigen Städten macht Ihr sogar einen Abstecher ins Immobliengewerbe und errichtet Hotels. Eure Gegenspieler sind bestrebt, mehr Geld zu verdienen und mehr Passagiere zu befördern, als Ihr. Eröffnet Ihr eine Route, auf der schon ein Konkurrent fliegt, kämpft Ihr um jeden Passagier – der Service muß stimmen, Euer Flieger sollte sich in technischer Topform befinden und eine laufende Werbekampagne jagt dem Gegner auch so manchen Fluggast ab.







Flugrouten wollen geplant sein, nur so überlebt Ihr den Kampf gegen drei Mitspieler. Mit Werbung vermehrt Ihr Euer Kapital.

gut

Nachdem ich mich durch die 60seitige Anleitung gekaut hatte, war ich nur wenig schlauer als vorher. In Aerobiz steckt zu viel drin, um aufs erste Mal alles zu behalten. Am besten, man probiert's einfach aus. Aerobiz ist eigentlich ein typisches "Maus"-Spiel: Den Auswahlpfeil per Joypad zu manövrieren ist nicht gerade die Erfüllung. Grafisch hätten sich die Entwickler etwas mehr ins Zeug legen können, für ein nüchternes Strategiespiel ist die Grafik jedoch ausreichend. Die einzigen Animationen sind ein rotierender Globus und der Flug einer Maschine zu einem neu erschlossenen Flughafen. Ich persönlich finde immer mehr Gefallen an solchen Strategiespielen. Auch das Flugliniengerangel macht mir viel Spaß und wird mich sicher noch länger beschäftigen. Aerobiz zählt klar zu den Oberklassemodulen. Konsolenstrategen sollten an diesem U.S.-Import nicht ohne einen Blick (oder ein längeres Anspielen) vorbeigehen. *jb*

Spieletyp:
Hersteller: Koei
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Fünf Schwierigkeitsgrade, Batterie
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 120 Mark

43%
Grafik
28%
Musik
14%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 72%

PLAY AND BUY

Videospiel-Verleih





"Erst testen, dann kaufen", immer mehr Videospieler wollen genau wissen, was ein Modul leistet. Kein Wunder, daß der Videospielverleih groß in Mode kommt.

Selbst Videotheken-Besitzer werden hellhörig: Während das eigene Geschäft mit den Kassetten eher stagniert, sahnen nebenan Spieleverleiher kräftig ab. Diese Einnahmen wollen sich clevere Verleih-Profis künftig nicht mehr entgehen lassen. Kann man also *Streetfighter II* bald neben VHS-Tapes und CDs von Bruce Springsteen ausleihen?



Vieles spricht dafür, auch die Gewinnspannen: Während beispielsweise der Videoproduzent bei jeder verliehenen Kassette tüchtig mitverdient, sieht die Sache bei Videospielen zur Zeit noch anders aus: Der Ladeninhaber kauft einmal das Modul zum Großhandelspreis und verleiht es dann sooft er will. Alle Einnahmen bleiben in der Kasse – Tantiemen oder Gebühren an den Spielehersteller fallen nicht an. Im Gegenteil: die Branchenriesen Nintendo und Sega unterstützen den neuen Geschäftszweig kräftig: Spiele-Automaten, PR-Flyer und Werbematerial – jeder Quadratmeter wird kostenlos mit bunten Promotionmaterial zugepflastert.

Meist sind es eingesessene Spielehändler, die Kunden zusätzlich mit einem Verleih-Service bedienen. Konsumenten reicht es nicht mehr, ein Modul im Laden kurz anzutesten. Zu groß ist das Risiko, einen Batzen Geld für ein zweitklassiges Produkt in den Sand zu setzen. Der große Vorteil für den Spieler: Viele Händler rechnen die Leihgebühr beim Kauf an.

Einer der ersten in der Branche war das Düsseldorfer Unternehmen Soft&Sound. Vor drei Jahren startete die Firma als Spieleversandhandel. Heute verfügt Soft&Sound über mehr als 50 Partner in der gesamten Bundesrepublik. Im Merchandizing-Verfahren verkaufen und verleihen die Geschäftspartner Module und Disketten. Das tolle dabei: viele Läden schließen erst weit nach den offiziellen Ladenschlußzeiten.

Auch kleine Händler, wie Herzogs Videospiel-Laden aus München-Pasing, haben Grund zum Feiern. Das schwierige erste Jahr im harten Videospiel-Business haben die Pasinger heil überstanden – die Umsatzkurve ist weiter am Klettern. Die Idee, Spiele und Konsolen nicht nur zu verkaufen, sondern auch zu verleihen, hatte eigentlich ein Kunde. Der Laden war im Sommer 1991 noch recht neu und gute Ideen, die das Geschäft ankurbeln, waren gefragt. Nachdem auch Nintendo und Sega wohlwollendes Interesse signalisierten, ging's im Oktober 1991 los: Das Ehepaar Herzog eröffnete Münchens ersten Videospiel-Verleih.

Das Prinzip "Mitnehmen, testen und erst dann kaufen" kam bei den Spielefreaks an. Fast 1000 Videospieler sind mittlerweile in der Kundenkartei erfaßt und leihen regelmäßig Module. Seit nun auch eine lokale Radiowerbung Kunden lockt, tragen sich an manchen Tagen bis zu 20 neue Spieler in die Kartei ein. Das macht sich auch im Verkauf bemerkbar. Dazu trägt auch der gute Support bei. Die



drei Jungs Felix, Frank und Christian – alle gehen noch zur Schule und arbeiten in der Freizeit im Videospiel-Verleih Herzog – wissen Bescheid und kennen sich prima aus. Schon der 16 Jahre alte Amiga-Fach-

Play and Buy





Videospiel-Verleih

mann Felix, der Benjamin im Team, weiß bei Installationsproblemen Rat und kennt bei fast jedem Spiel einen Cheat. Die Mannschaft hilft auch,



wenn ein Kunde mal in einem Adventure gar nicht weiterkommt. Wer will, erfährt auch die begehrten Codes. Selbst bei kniffligen Hardware-Fragen ist die junge Mannschaft fit. Sollte – was eher selten vorkommt – ein Modul mal nicht richtig funktionieren, gibt's weder ein großes Geschrei noch Gezeter: Bei defekten Spielen erhält der Kunde sofort Ersatz.

Wichtig ist dem Team auch, daß alle aktuellen Angebote im Regal stehen. Dabei bietet die *Video Games* einen willkommenen Überblick. Alle vorgestellten Spiele werden umgehend geordert. Dabei organisiert die Mannschaft auch Direktimporte aus USA und Japan. Aber auch Classics sind stets vorrätig. Der Kunde kann an einer Theke in Ruhe eine Tasse Kaffee trinken und das ein oder andere Spiel bereits im Laden testen. Dazu stehen für jedes System mehrere Konsolen bzw. Rechner zur Verfügung.

Diese Preise sind durchaus spielerfreundlich: Für zwei Tage beträgt die Leihgebühr für ein Game-Boy-Modul sechs Mark, für die ganze Woche kostet's zwölf Mark. Wer sich dazu auch noch eine Konsole einpacken läßt, zahlt weitere sieben Mark drauf. Die Preise sind für alle Module und Spiele-Disketten gleich. Stammkunden schätzen die Abo-Angebote. Für ein Zehn-Spiele-Wochen-Abo berechnet der Videospiel-Verleih 99 Mark. Der große Vorteil: entschließt sich der Kunde für den Kauf eines Moduls, werden die Leihgebühren beim Verkaufspreis angerechnet. Damit lockt der Vorstadtladen zahlreiche Kunden aus dem gesamten Stadtbereich. Ein Werbespot des lokalen Privatsenders Radio 89 verkündet dazu fast täglich die frohe Kunde im gesamten Stadtbereich. Auffällig: Zunehmend findet auch das schwache Geschlecht Gefallen an bunten Pixelspielchen. Dabei sind allerdings eher Frauen über 18 Jahren in der Kundenkartei. Bei den Jungs muß dagegen schon mal Mami oder Papi mit, um eine Unterschrift zu leisten. Sechs Jahre sind die jüngsten männlichen Videospielfans, die mit Eltern oder Geschwister im Schlepptau, massenhaft Leihmodule zur Kasse tragen. Mit der Witterung wandelt sich auch die Nachfrage: An sonnigen Sommertagen sind Game-Boy-Module der absolute Renner. Zur Vorweihnachtszeit sind mit zunehmendem Bodenfrost eher Module für Heimkonsolen gefragt. Mega Drive und Super NES sind die Renner im diesjährigen Wintergeschäft. Überhaupt macht sich der Trend von



Diskettenspielen hin zu Module bemerkbar. Viele Kunden, die zu Hause einen PC besitzen, freunden sich mit Spielkonsolen an. Sie sind unkompliziert, lassen sich an den heimischen Fernseher anschließen und recht preiswert zu haben. Manche Kunden bringen auch gebrauchte Module und wollen Spiele tauschen. Nach gewissenhafter Prüfung nahm der Videospiel-Verleih schließlich doch Abstand vom Geschäft mit der Altware. Dazu ist weder Platz vorhanden, noch verspricht sich die Geschäftsleitung davon einträgliche Einnahmen.

Ob es Probleme mit dem neuen EG-Recht geben wird? Die Inhaberin Anne Herzog sieht dem neuen Europa gelassen entgegen: "Wir sind rechtlich abgesichert und haben sowohl mit Sega wie auch zu Nintendo ein Super-Verhältnis. Beide Vertriebsleiter kümmern sich um unsere Belange und haben immer ein offenes Ohr, wenn's beispielsweise ums Aufstellen von Automaten geht oder sonst mal ein Problem auftritt. Alle Module sind unser Eigentum, es handelt sich also nicht etwa um Kommissionsware. Wir haben für jedes einzelne Spiel, das wir verleihen oder verkaufen, gutes Geld bezahlt."

Manfred Neumayer

INTERFACE



Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospielsystem haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

Super-Nintendo-CD-ROM

Ich habe ein paar Fragen zum CD-ROM fürs Super Nintendo: Wann wird es offiziell in Deutschland erscheinen? Kann ich es jetzt schon importieren, oder lohnt sich der Import nicht? Laufen Import-CD-Spiele auf dem deutschen System? Wenn nicht, wird es einen Adapter geben? Welche Spiele werden für das CD-ROM umgesetzt und wieviel werden diese kosten?

Mergenthaler, Süchteln

Oh, Leute! übt Euch in Geduld! Wie schon mehrmals erwähnt, wird das Super-Nintendo-CD-ROM selbst in Japan nicht vor Herbst/Winter '93/'94 auf den Markt kommen. Bei uns ist der CD-ROM-Start noch mit keinem Datum versehen (möglicherweise kommt das Gerät erst '95 nach Deutschland). Es hat keinen Zweck, wenn Ihr uns mit Anfragen zu dem CD-System zuschüttet. Es steht ja noch nicht einmal genau fest, welche technischen Features die Kiste haben soll (z.B. Risc-Chip oder nicht?). Was nun folgt, sind also reine Spekulationen und Gerüchte: Wie bei den Modulen wird sich Nintendo sicher etwas einfallen lassen, um die Spiele für unterschiedliche Länder inkompatibel zu machen. Vermutlich wird es einen Software-Code auf der CD geben; damit ist ein Adapter ziemlich unmöglich. Wir können Euch also nur empfehlen, auf die offizielle Version zu warten. Die Preise für die Spiele-CD's sind ebenfalls noch unbekannt. Es ist jedoch durchaus möglich, daß Nintendo die Preise für CD's höher als die Modulpreise ansetzt, obwohl CD's weit billiger zu produzieren sind. Auf der Chicago-Messe haben wir das Gerücht aufgeschnappt, daß das erste CD-ROM-Spiel das interaktive Film-Adventure The Seventh Guest sein soll. Was dann folgt, steht erst recht noch in den Sternen. Wenn es irgendwelche neuen Informationen zum Thema Nintendo-CD-ROM gibt, werden wir diese natürlich sofort veröffentlichen. Bis dahin bitten wir um Euer Verständnis, wenn keine weiteren CD-ROM-Fragen mehr beantwortet werden. Wir wollen nicht in jeder Ausgabe dasselbe schreiben.

Händler-Latein

Die Händler, die in der VIDEO GAMES inserieren, verwenden oft in ihren Anzeigen die Kürzel "jp" oder "am". Was bedeuten diese Kürzel? Laufen nicht alle angebotenen Spiele auf deutschen Konsolen? Bezieht sich der Zusatz eventuell nur auf die Sprache in den Anleitungen?

K. Gerhadt, Gera

Die Kürzel in den Angeboten stehen grundsätzlich für Importspiele. Da erscheint's logisch, daß ein Japano-Spiel auch eine japanische Anleitung hat. Einige (nicht alle!) Japan-Importe haben allerdings englische Bildschirmtexte. Speziell Mega-Drive-Module sind sogar mit beiden Sprachen programmiert. Durch die in der Konsole befindliche Länderkennung wird der entsprechende Zeichensatz ausgesucht. Hast Du beispielsweise ein japanisches Mega-Drive, haben die meisten Importspiele japanische Texte. Besitzt Du ein Genesis oder ein deutsches Mega Drive, dürfte der Großteil der Texte in englisch erscheinen. Es kann also vorkommen, daß Du auch bei einem "am"-Modul in einer japanischen Konsole japanische Bildschirmtexte siehst. Bei Spielen fürs Super Nintendo kann man sich mit den Texten eigentlich immer nach dem Importland richten.



Shen-Long ein Geist?

Glaubt Ihr eigentlich wirklich, daß es Shen Long gibt? Es lohnt sich doch wirklich nicht, so lange zu üben und zu spielen, um dann zu erfahren, daß es den Super-Sprite nicht gibt! Da könnt Ihr die 500 Mark ja gleich behalten. Mich würde interessieren, wie ein Redakteur auf so eine Idee kommen konnte.

Alexander Castellano, Chemnitz

Um ehrlich zu sein: Wir wissen nicht, ob es Shen Long gibt. Die Information wurde in dem amerikanischen Spielemagazin EGM verbreitet. Dort wurde auch das einzige bekannte Bild veröffentlicht. Übrigens haben wir inzwischen schon eine ganze Sammlung von diesen Bildchen, spart Euch also das Ausschneiden und Einschicken (Ihr seid durchschaut!). Persönlich halte ich die Sache mit Shen Long für einen genialen Promotion-Gag. Durch das Gerücht und die fieberhafte Suche nach dem Bonuskämpfer kam das Streetfighter-2-Modul noch mehr ins Gerede. Manche Leute munkelten auch etwas von einem Aprilscherz, genau weiß es außer Capcom wahrscheinlich niemand (und die halten dicht).



Pseudo-Cheat und Kabel-Trouble

Warum funktionieren die Cheats für *Super Probotector* und *Turtles in Time* nicht auf meinem deutschen Super Nintendo? Funktionieren sie nur bei Japano- und U.S.-Modulen? Ich besitze einen sieben Jahre alten Fernseher (Telefunken PAL-Color 225) mit Scart-Buchse. Diese ist laut Schaltplan voll belegt. Mit meinem RGB-Scart-Kabel (nachgekauft) bekomme ich jedoch nur Ton und kein Bild.

Wolfagng Braun, Nörvenich

Es dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein, daß ein Super-Nintendo-Spiel für den deutschen Gebrauch etwas umprogrammiert werden muß (Geschwindigkeitsanpassung 60/-50Hz). Durch diese Veränderung funktionieren einige Cheats nicht bei deutschen Modulen. Dafür kann es genauso vorkommen, daß "deutsche" Cheats mit Importmodulen nicht fruchten. Wir testen zwar die meisten Cheats, aber leider schaffen wir zeitlich nicht alle. In unserem Modularchiv befinden sich auch nicht immer alle Versionen eines Spiels. Es passiert leider manchmal, daß uns ein "Cheat-Schummler" durch die Lappen geht. Solche Leutchen, die nur Cheats erfinden, um die Kohle dafür einzusacken, kommen bei Entlarvung auf unsere "schwarze Liste" und werden bei weiteren Einsendungen nicht mehr berücksichtigt. Rechtliche Schritte gegen solche Abzocker sind zwar möglich, immerhin handelt es sich um versuchten Betrug, das Pack ist den verfahrenstechnischen Aufwand jedoch nicht wert.

Nun aber zu Deinem Kabelproblem. Könnte es sein, daß Du ein RGB-Kabel für eine Import-Konsole gekauft hast? Wenn ja, würde sich folgender Fehler zeigen: Beim Einschalten der Konsole ist das Bild zwar kurz sichtbar, dunkelt jedoch sofort ab. In diesem Fall solltest Du das Kabel umtauschen. Handelt es sich um ein Original-Kabel, solltest Du den Fernseher durchchecken lassen.



Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar / München

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb), Andreas Knauf (ak), Ingo Zaborowski (iz), Manfred Neumayer (mn)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Gregor Müller-Heesch
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller (Fotografie)
Titel: Sega/The Walt Disney Company
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20,8000 München 5

Bestell- und Abonnement-Service
Video Games Aboservice
Postfach 1163
W-7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Fax: 07132/6563

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Artikel können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.



Brief des Monats: Mr. Zock

Patric Steffen aus Bergisch Gladbach räumt ab: Neben seiner Ernennung zum *Brief des Monats* heimst er die Sonderauszeichnung *Innovation der Woche* ein – was hat er angestellt? Der gute Patric schickte seinen *MAIL-O-MANIA*-Beitrag als Word-File auf Diskette ein (zur Nachahmung empfohlen, die Red.) und sorgte neben schneller Bearbeitung auch für weniger Getippe – was er dafür bekommt? Schnipsel und Schnickschnack von Michael Paul.

Es war einmal ein freischaffender Joypad-Künstler namens Mr. Zock. Als eingefleischter Szene-Zocker standen Markt&Technik-Publikationen ganz oben auf seiner Einkaufsliste: So kämpfte er sich wie jeden Monat im Januar 1991 bei Frost und Hagelstürmen zum Kiosk vor, um dort die neue *POWER PLAY* zu erstehen. Als er sie bereits in seinen tiefgekühlten Händen hielt, fiel ihm etwas neues in dem überladenen Regal auf. Er ging näher an es heran und las mit seinen gereizten Augen die Worte *VIDEO GAMES* auf einer jungfräulichen Zeitschrift. Zock schmiß die *POWER PLAY* in die Ecke, und stürzte sich auf das willkommene Konsolen-Pur-Magazin – so begann die große Liebe zur besten Zeitschrift dieser Branche. Doch als er sich vor knapp einem halben Jahr wieder mal mit funkelnden Augen zum Kiosk vorarbeitete, wurde seine Lesertreue herb enttäuscht: Das Regal war leer. Zock dachte zuerst: "Die ist bestimmt schon ausverkauft", und knatterte mit seinem Mofa zum nächsten Laden. Doch da war auch nichts. Als er nach fünf Stunden immer noch kein Exemplar der neuen *VIDEO GAMES* in seinen Händen hielt, sank seine Hoffnung, an diesem Tag noch etwas Gutes lesen zu können. Und so ging es noch lange drei Wochen. Nachdem er sie endlich vor sich hatte, traute er seinen Augen nicht; die gute alte *VIDEO GAMES* "erstrahlte" in neuem Outfit – beinahe wäre seine Mageninhalt samt Nachtisch auf der Zeitung gelandet, hätte er sie nicht rechtzeitig aus seinem Blickfeld entfernt. Doch nach ein paar Stunden wagte er in nüchternem Zustand einen erneuten Spinkser. Mr. Zock hoffte, die Redaktion habe wenigstens die "Tips & Tricks"-Seiten zum Herausreißen und Einheften beigefügt. Doch nichts dergleichen. Nicht mal ein Aufkleber konnte Zocks tiefen seelischen Fall aufhalten. Von da an wußte er nicht mehr, wie es mit der einst so guten Beziehung zur *VIDEO GAMES* weitergehen sollte. Zutiefst verletzt hängt er nun in seinem Kämmerlein und zockt frustriert ein Spiel nach dem anderen durch. Wollt Ihr, daß Mr. Zock dieses Laster bis an sein Lebensende ertragen muß? *...und die Moral von der Geschicht'*, werdet wieder die Alten und Ihr verliert mich nicht.

Patric Steffen, Bergisch Gladbach

Es gibt kein Zurück mehr! Bis *VIDEO GAMES 12/92* wurde unser komplettes Layout in Handarbeit erledigt – aufwendig gestaltete Seiten (viele Bilder, hinterlegte Texte...) sprengten die Kostengrenze und drohten mit dem Rotstift. Die fleißigen DTP-Macintoshs kennen nur unsere neue Heftgestaltung. Aber keine Sorge! Conny, Susanne, Andrea & Co. (die Layout-Gang) sind nach eigenen Aussagen auf sicherem Kurs, die ungewohnte Optik auf die nostalgischen Geschmäcker unserer rebellierenden Stammleserschaft anzupassen.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar / München

Ärger in Austria

Schaltet Ihr auch privat Euer Super Nintendo ein? (nur bei Vollmond! die Red.) Wenn ja, dann lest bitte weiter:
Ist Euch schon aufgefallen, daß fast jeder eine negative Einstellung zum Super Nintendo hat? Jeder denkt es wäre reiner Kinderkram! Neulich wollte ich mir *Pro Tennis Tour* bestellen, aber meine Eltern fragten mich ob das was bringe, "da mein Super Nintendo doch sowieso in ein paar Wo-

chen verstaubt in der Ecke vor sich hinvegetiert". Meine Kollegen denken genauso, kommen aber trotzdem jedes Wochenende zum *Street Fighter*-Gekloppe vorbei. Warum ist das so? Das Mega Drive wird viel mehr akzeptiert als Nintendos 16-Bitter. Schuld daran ist wohl der europäische Distributor – seht Euch doch mal die Fernsehwerbung an: Von sechs bis zehn Uhr morgens tanzt das *Zelda*-Ballett über die Flimmerkiste, rast *Super Mario Kart* durchs Wohnzimmer und Game Boys wechseln von einer Hand in die andere; vorher hat Barbie ihren Fernsehauftritt. Welche Altersgruppe soll damit erreicht werden? Titel wie *Street Fighter 2* und *Axelay* sind doch nie im Leben für Kinder geeignet. Ich bin 16 Jahre alt und überzeugter Super-Nintendo-Besitzer, außer mir haben sich noch drei andere Leute aus meinem Freundeskreis die Konsole zugelegt. Wir alle sind von den technischen Eigenschaften vollauf begeistert. Aber was nützt uns das, wenn so gut wie kein Hersteller die durchgestylten Innereien des Super Nintendos wirklich ausnützt?

Bernd Kliga, Österreich

Kein Grund zur Untergangsstimmung! Auf die Nintendo-Konsole scheint die Software-Sonne mit gebündeltem Strahl; die weiteren Aussichten: In den nächsten Monaten kommt es zu länger andauerndem Modulhagel mit Motivationsschauern. Der Neuigkeitenwind weht aus Fernost mit böigen US-Auslegern; auf dem europäischen Festland und den britischen Inseln sorgen vereinzelte Geistesblitze für Begeisterungsstürme – Ende der Spielspaßvorhersage. Zurück zum Thema: Ob Sega-Mega-Drive oder Super Nintendo, auf beiden Videospielgeräten wird gleichviel 'rumgehackt. Selbst in unserem Bekanntenkreis gibt's hin und wieder jemanden, der Videospiele belächelt und als "Kurzzeiterscheinung" abstempelt – bis jetzt konnten wir jeden vorurteilbehafteten Aufrührer vom Gegenteil überzeugen. Zur Nintendo-Werbekampagne: Hauptauslöser zur Anschaffung eines Videospiels sind nunmal die Kids – Mum', Dad' und der Rest der Familie kommen durch Zuschauen und Ausprobieren auf den Geschmack. Außerdem sind die Werbespots auch im Nachmittags- und Vorabend-Fernsehen vertreten. Falls Du an einer "Gameboy-Late-Night-Show" interessiert bist – vielleicht haben die privaten Sendeanstalten ein offenes Ohr!

Nordlicht

Ein herzliches Moin-Moin aus dem hohen Norden. An das neue Erscheinungsbild der *VIDEO GAMES* habe ich mich ja gewöhnt, aber stellt doch bitte die *CyberMedia*-Rubrik wieder ein oder unternehmt zumindest eine drastische Kürzung – acht Seiten pro Ausgabe sind zuviel! Ein ausführlicher Test vom Konsolen-*Wing Commander* wäre mir lieber gewesen. Ich weiß, man kann es niemandem recht machen, deshalb Themawechsel. Meine Frage: Ich besitze ein deutsches Super *Nintendo* und bin bisher recht zufrieden damit. Da ich gerne Jump'n'Run- und Action-Titel spiele, sehe ich frohen Mutes der kommenden Modulflut entgegen. Doch, oh je, habe ich bei einer Freundin (stolze PC-Besitzerin) neulich ein bißchen herumgespielt (schämt Euch!) – (Wieso wir? die Red.). Dort sah ich z.B. *Alone in the Dark* und *Darkseed*. Eigentlich kein Adventure-Fanatiker, war ich vom Gesehenen schwer beeindruckt. Nicht die Grafik, sondern Spielbarkeit und Spiellaune waren Ausschlag dafür, daß ich mich den Großteil meiner Freizeit bei oben erwähnter Dame aufhielt. Voller Lust und Anstrengung verbrachten wir manche Nächte (???) vor dem PC, was denn sonst? Nun denn – besteht die Hoffnung, daß erfolgreiche MS-DOS-Titel auch für das Super Nintendo umgesetzt werden? Und wenn, dann nur für das angekündigte CD-Rom? Oder muß ich vom Junggesellendasein Abschied nehmen und bei der überstrapazierten Herzensdame nachfragen, ob eine Wohnungszusammenlegung sinnvoll ist? Was würde mein Super Nintendo wohl dazu sagen?

Detlef Lauschke, Flensburg

Oh ja, man kann es niemanden recht machen. Schreit ein Teil unserer Leser lautstark nach *CyberMedia*-Zuwachs, grölen die anderen dagegen – was unser Redaktions-Orakel über das Schicksal der Medien-Seiten voraussagt, wird sich in den nächsten Ausgaben zeigen. Die Umsetzung bekannter PC-Titel scheitert an der fehlenden Hardware. Wann Nintendo sein CD-Rom *veröffentlicht* und die Programmierer mit Entwicklungs*unterlagen* versorgt, steht noch in den Sternen – mit Konvertierungen aus dem MS-DOS-Bereich ist allerdings zu rechnen. Und in der Zwischenzeit? Stiftung *VIDEO GAMES* rät: Weibliche Gesellschaft vor dem Monitor schadet niemandem, auch nicht Deinem Super Nintendo!

TURN THE PAGE

Alle Wertungen sind schon da

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *VIDEO GAMES*-Ausgaben findet.

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
13	Ace Striker	J. League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
48	Alien 3	Acclaim	3/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
71	Aventure Island	Hudson	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
71	Bomb Jack	Infogrames	11/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
81	Cavenoire	Konami	2/93
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
44	Elevator Action	Taito	2/92
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F15-Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	SNK	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit The Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
80	Lemmings	Sunsoft	2/93
80	Looney Tunes	Sunsoft	2/93
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infrogames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missle Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	NailUn Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Taito	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
64	Q*Bert	Jaleco	2/92

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
81	R-Type	Irem	2/91
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan´s Curse	A.S.C.	1/93
83	Sagaia	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	SnoopyUs Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	SpankyUs Quest	Taito	7/92
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
88	Super Mario Land	Nintendo	1/91
89	Super Mario Land 2	Nintendo	1/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
46	Titus The Fox	Titus	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
77	Wave Race	Nintendo	3/93
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
57	Batman Returns	Sega	2/93
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders Of Oasis	Sega	3/93
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
42	Indy 3	U. S. Gold	2/93
83	Klax	Tengen	2/93
72	Lemmings	Sega	12/92

Fortsetzung auf S. 54

Fortsetzung von S. 53

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europe	U.S.Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
64	Prince Of Persia	Domark	2/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
85	Shinobi 2	Sega	2/93
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
81	Streets of Rage	Sega	12/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

SUPER NINTENDO

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
80	Another World	Interplay	2/93
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	Axelay	Konami	11/92
47	Bart´s Nightmare	Acclaim	3/93
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93
51	Cameltry	Taito	9/92
83	Castlevania	Konami	1/92
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
40	Clue	Parker	4/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	1/93
80	Dinosaurs	Irem	9/92
20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
40	Drakkhen	Kemco	6/92
39	Drakkhen	Kemco	4/93
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
77	Harley Humongous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
34	Hit The Ice	Taito	4/93
37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	THQ	2/93

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
71	Hook	Sony	9/92
46	James Bond Jr.	THQ	1/93
90	Jimmy Connors	Ubisoft	1/93
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	John Madden ´93	Electronic Arts	2/93
42	King Of Monsters	Takara	10/92
70	Kiki Kaikai Ninja	Natsume	3/93
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
64	Lethal Weapon	Ocean	4/93
83	Magical Quest	Capcom	1/93
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
59	Monopoly	Parker	4/93
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91
59	NBA Allstar Challenge	LJN	3/93
88	NHLPA Hockey ´93	Electronic Arts	2/93
90	Parodius	Konami	1/93
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
83	Push Over	Ocean	3/93
64	Q-Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
22	Road Riot	THQ	2/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
59	Sim City	Nintendo	4/93
39	Skulljagger	ACS	2/93
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
62	Super Boxxle	Absolute Ent.	9/92
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon´s Lair	Elite	1/93
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
80	Super Star Wars	Lucasfilm Games	2/93
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
86	Tiny Toons	Konami	3/93
75	Top Racer	Kemco	6/92
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
76	Vikings	Interplay	4/93
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
56	Wings 2	Namco	10/92
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
64	Yaki Crush	Naxat	3/93
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
74	Golvelius	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	Klax	Domark	8/92
80	Lemmings	Probe	1/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
57	Master Of Darkness	Sega	1/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	1/93
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
80	Sonic 2	Sega	1/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
56	Taz-Mania	Sega	2/93
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 – Megablast	Imageworks	3/91

Fortsetzung auf S. 56

Fortsetzung von S. 55



Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
80	Another World	Virgin	4/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Flying Edge	2/93
64	Atomic Runner	Data East	10/92
71	Batman	Sunsoft	8/92
62	Batman Returns	Sega	12/92
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki	Sega/Capcom	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	SageUs Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
70	DragonUs Eye	Home Data	7/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
69	Exile	Reno	6/92
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
60	Flicky	Sega	3/91
54	G-Loc	Sega	1/93
76	Gaiares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
70	Galahad	Electronic Arts	1/93
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gleylancer	NCS	9/92
75	Clobal Gladiators	Virgin	4/93
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	Hellfire	NCS	1/91
40	Home Alone	Sega	12/92
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	Ishido	Accolade	1/91
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
79	Joe Montana 3	Sega	1/93
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
84	John Madden '93	Electronic Arts	1/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	Klax	Tengen	1/91
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
75	Mega-Lo-Mania	Virgin	4/93
70	Mercs (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
75	Muhammed Ali Boxing	Virgin	4/93
84	Musha Aleste	Compile	1/91
91	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	Populous	Sega	1/91
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93
80	Quackshot	Sega	1/92
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
62	Side Pocket	Data East	1/91
64	Slime World	Micro World	7/92
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
76	Streets of Rage	Sega	3/91
78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
75	Strider	Sega	1/91
49	Sunset Riders	Konami	4/93
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
86	Super Tiny Toons	Konami	4/93
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
46	Talespin	Sega	4/93
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Fixing Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
59	Uncharted Waters	Koei	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
82	World Of Illusion	Sega	1/93
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Alien 3	Acclaim	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battletoads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky O'Hare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
62	Donkey Kong Classic	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
59	Krusty's Fun House	Acclaim	1/93
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92

Fortsetzung auf S. 58

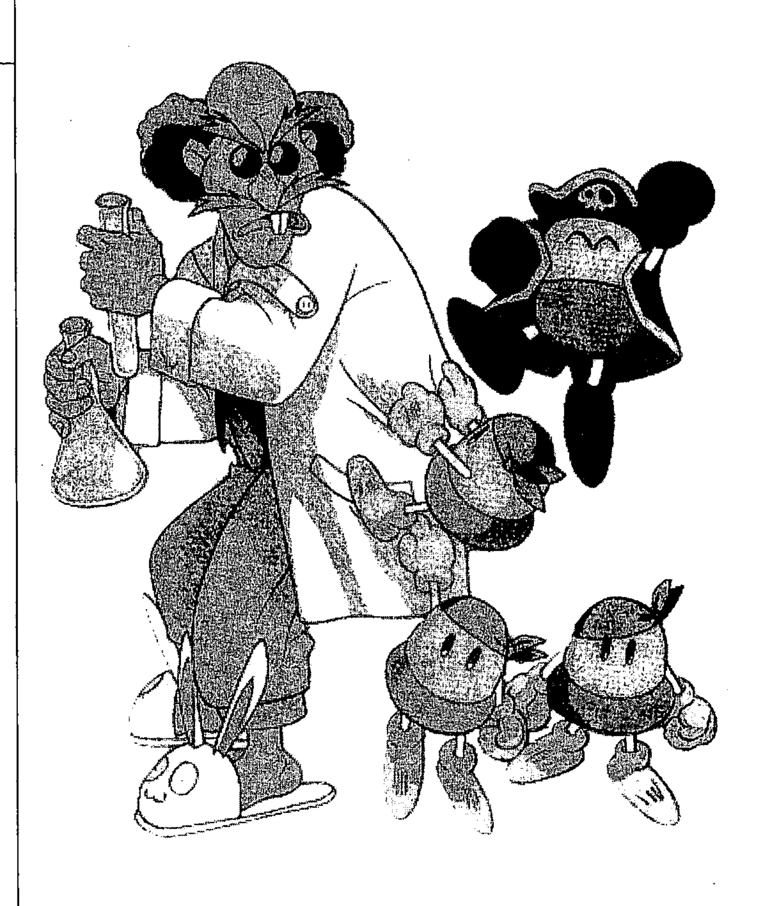
HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 57

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	Monopoly	Parker	2/93
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
62	Noah´s Ark	Konami	3/93
74	NES Open	Nintendo	1/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92



Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solistice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spider-Man	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
29	Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
67	Widget	Atlus	4/93
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91
74	Zanac	FCI	4/93



LYNX

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	Ishido	Atari	4/91
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

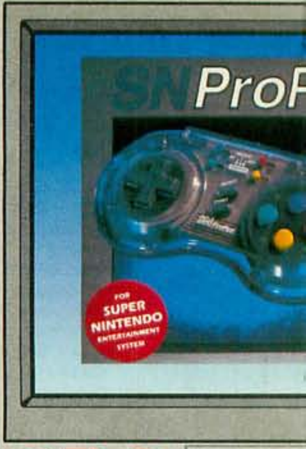




CPS Super Nintendo 139.95



CPS Super Nintendo 119.95 · Game Boy 64.95 · NES 109.95



CPS Megadriv Super Nir

Das deutsche Videospielangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Motto

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO WORLD	299.95
SUPER NINTENDO POWER STATION	199.95
ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE	139.95
JOYPAD TRANSPARENT SN PROPAD	34.95
UNIVERSAL MODULADAPTER FIRE	49.95
ACTRAISER	129.95
ADDAMS FAMILY	119.95
ADVENTURE ISLAND	119.95
ANOTHER WORLD	129.95
AXELAY	129.95
CAVEMAN NINJA	114.95
DARIUS TWIN	109.95
DINO CITY	129.95
DRAGONS LAIR	114.95
F-ZERO	94.95
HUNT FOR RED OCTOBER	119.95
LEGEND OF ZELDA-A LINK TO PAST	94.95
LEMMINGS	129.95
MARIO PAINT MIT MOUSE	94.95
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	114.95
NHLPA HOCKEY '93	129.95
PAPERBOY 2	114.95
PARODIUS	129.95
PILOT WINGS	94.95
POPULOUS	114.95
PRINCE OF PERSIA	129.95
PUSH OVER	109.95
SIM CITY	94.95
SIMPSONS 2 (BART'S NIGHTMARE)	139.95
SPIDERMAN / X-MEN	114.95
SPINDIZZY	139.95
STREET FIGHTER 2	94.95
SUPER CASTLEVANIA 4	114.95
SUPER DOUBLE DRAGON	139.95
SUPER GHOULS'N GHOSTS	94.95
SUPER KICK OFF	129.95
SUPER MARIO KART	94.95
SUPER MARIO WORLD	114.95
SUPER OFF ROAD	129.95
SUPER PROBOTECTOR	114.95
SUPER SOCCER	94.95
SUPER SWIV	139.95
SUPER T. M. H. TURTLES 4	114.95
TINY TOON ADVENTURES	129.95
WING COMMANDER	139.95
WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE	139.95

NINTENDO GAME BOY

Titel	Preis
GAME BOY MIT TETRIS	149.95
GAME BOY BASIC SET (05/93)	99.95
ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE	99.95
HANDY BOY ALL IN ONE	69.95
LUPE+LICHT+AKKUSET+NETZTEIL	59.95
ALIEN 3	64.95
AVENGING SPIRIT	64.95
BC KIDS	74.95
BOULDER DASH	49.95
CASTLEVANIA 2	64.95
CHESSMASTER	49.95
CHOPLIFTER 2	59.95
CRASH DUMMIES	64.95
DOUBLE DRAGON 1	64.95
DRAGONS LAIR	59.95
DUCK TALES	59.95
F1 RACE MIT 4 SPIELER ADAPTER	64.95
FLINTSTONES	74.95
GLÜCKSRAD	64.95
KICK OFF	44.95
KIRBY'S DREAMLAND	54.95
KWIRK	44.95
LEMMINGS	74.95
LITTIS SUMMER SPORTS	64.95
MARBLE MADNESS	64.95
MARIO & YOSHI	54.92
MEGA MAN 2	64.95
MICKEY MOUSE	64.95
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	64.95
PARODIUS	74.95
PINBALL - REVENGE OF THE GATOR	44.95
POPEYE 2	64.95
PRINCE OF PERSIA	64.95
PROBOTECTOR	64.95
RAMPART	64.95
ROBIN HOOD	64.95
SIMPSONS 3 (KR.FUN HOUSE)	64.95
SPEEDBALL 2	64.95
SUPER MARIO LAND 1	44.95
SUPER MARIO LAND 2	64.95
SUPER OFF ROAD	64.95
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64.95
TERMINATOR 2 COIN OP VER.	64.95
TINY TOON	64.95
TOM & JERRY	64.95
WWF SUPERSTARS 2	64.95

Es muß immer Imp



IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE U AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND V

FORDERN SIE IHR

HÄNDLERANFRAG

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NUR GEGEN V

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

SONDERANGEBOTE NES

Titel	Preis
ADDAMS FAMILY	59.95
ADVENTURES OF LOLO	49.95
ARCH RIVALS	54.95
BATMAN - RETURN OF THE JOKER	59.95
BAYOU BILLY	44.95
BLACK MANTA	54.95
BLUE SHADOW	54.95
BUBBLE BOBBLE	49.95
DEFENDER OF THE CROWN	44.95
DONKEY KONG CLASSICS	64.95
DOUBLE DRAGON 3	64.95
DYNABLASTER	59.95
EXCITEBIKE	64.95
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	64.95
GAUNTLET 2	44.95
HOOK	59.95
JACKIE CHANS ACTION KUNG FU	59.95
KUNG FU	64.95
LITTLE SAMSON	59.95
LUNAR POOL	64.95
MARIO & YOSHI	64.95
MC DONALD LAND	54.95
METAL GEAR	44.95
MISSION IMPOSSIBLE	44.95
PANIC RESTAURANT	54.95
PUZZNIK	49.95
ROLLER GAMES	44.95
SHATTERHAND	59.95
SNAKE'S REVENGE	44.95
SOLOMONS KEY	64.95
SUPER MARIO BROS 1	64.95
TETRIS	64.95
TOTALLY RAD	59.95
UFOURIA	59.95

ANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
0393 ALIEN 3	129.95
0493 DESERT STRIKE	109.95
0393 JIMMY CONNERS TENNIS	129.95
0593 L.T. ROAD RUNNER	139.95
0493 PLAYER MANAGER	129.95
0493 POWERMONGER	129.95
0493 SHANGHAI 2	149.95
0593 STAR FOX (FX-SERIE)	114.95
0393 TERMINATOR 2 (JUDGM. DAY)	129.95
0593 TEST DRIVE 2	129.95
0593 TOM & JERRY	119.95

NINTENDO GAME BOY

Titel	Preis
0593 LOONEY TUNES	69.95
0493 POPULOUS	64.95
0493 UNIVERSAL SOLDIER	64.95

NES

Titel	Preis
0393 ALIEN 3	109.95
0393 BLUES BROTHERS	99.95
0393 CRASH DUMMIES	109.95
0393 FORMULA 1 SENSATION	114.95
0493 ICE HOCKEY / CLASSIC SERI	44.95
0593 MARIO BROS / CLASSIC SERI	44.95
0493 PINBALL / CLASSIC SERIE	44.95
0293 STAR TREK	114.95

SEGA MEGADRIVE

Titel	Preis
0393 BUBSY	119.95
0393 GOLF	119.95
0493 PREDATOR 2	114.95
0493 SPLATTERHOUSE 2	114.95
0393 SUMMER CHALLENGE	119.9
0393 TINY TOON ADVENTURES	99.95



34.95
ndo 34.95



CPS



CPS

ler echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

nicht
ort sein !



SER GESAMTANGEBOT
DEOSPIEL.

EXEMPLAR HEUTE NOCH AN!

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Preis
CHALLENGE SET+2 CONTROLLER+ SUPER MARIO BROS 3	199.95
ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE	99.95
SUPER 3 SET + 3 SPIELE	199.95
4 PLAYIR TENNIS	74.95
ACTION IN NEW YORK	104.95
ADVENTURE ISLAND 2	94.95
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	74.95
BANANA PRINCE	109.95
BATMAN RETURNS	114.95
BLADES OF STEEL	94.95
BUCKY O HARE	109.95
BUGS BUNNY BLOW OUT	104.95
CAVEMAN NINJA	94.95
DR. MARIO	74.95
DUCK TALES	94.95
EMPIRE STRIKES BACK THE	109.95
FLINTSTONES	79.95
HIGH SPEED	94.95
KICK OFF	79.95
LEGEND OF ZELDA	94.95
LEMMINGS	79.95
LITTLE NEMO	74.95
MANIAC MANSION	109.95
MEGA MAN 4	94.95
NINTENDO WORLD CUP	74.95
NOAH'S ARK	94.95
OVER HORISON	94.95
PIRATES	114.95
PRINCE OF PERSIA	104.95
PROBOTECTOR 2	94.95
RESCUE RANGERS	94.95
ROBIN HOOD	104.95
SIMPSONS 3 (KRUSTYS FUN HOUSE)	109.95
SIMPSONS 4 (BARTMAN)	109.95
SPIDERMAN (RET. SIN. SIX)	109.95
STAR TROPICS	94.95
STAR WARS	109.95
SUPER MARIO BROS 2	94.95
SUPER MARIO BROS 3	94.95
SUPER TURRICAN	94.95
TERMINATOR	114.95
TERMINATOR 2 (JUDGMENT DAY)	109.95
TINY TOON ADVENTURES	94.95
TOM & JERRY	109.95
TRACK & FIELD 2	109.95
ZELDA 2 - ADVENTURES OF LINK	94.95

SEGA MEGADRIVE

Titel	Preis
MEGADRIVE MAGNUM SET	359.95
ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE	139.95
JOYPAD TRANSPARENT	34.95
AFTERBURNER 2	114.95
ALEX KIDD	54.95
ALIEN 3	114.95
ARIELLE THE LITTLE MERMAID	94.95
BATMAN RETURNS	94.95
CHAKAN	114.95
DESERT STRIKE	114.95
DONALD DUCK	114.95
DOUBLE DRAGON	99.95
ECCO THE DOLPHIN	114.95
GRAND SLAM TENNIS	94.95
INDIANA JONES 3 LAST CRUSADE	114.95
KID CHAMELEON	114.95
LEMMINGS	114.95
MICKEY & DONALD WORLD OF ILLUSION	94.95
MICKEY MOUSE 1	119.95
NHLPA HOCKEY 93	114.95
OLYMPIC GOLD	119.95
PGA TOUR GOLF 2	114.95
PHANTASY STAR 2	74.95
PHANTASY STAR 3	74.95
POWERMONGER	114.95
REVENGE OF SHINOBI	54.95
RISKY WOODS	114.95
ROAD RASH 2	114.95
ROLO TO THE RESCUE	114.95
SIMPSONS (KRUSTY'S FUN HOUSE)	114.95
SONIC THE HEDGEHOG 2	94.95
STREETS OF RAGE 2	94.95
SUNSET RIDERS	94.95
SUPER FANTASY ZONE	114.95
SUPER MONACO GP 2	114.95
SUPER OFF ROAD	99.95
TALESPIN	94.95
TAZMANIA	114.95
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	114.95
TERMINATOR 2 ARCADE	114.95
TEST DRIVE 2	99.95
THUNDERFORCE 4	114.95
UNIVERSAL SOLDIER	109.95
WINTER CHALLENGE	99.95
WORLD CLASS LEADERBOARD GOLF	114.95
WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE	114.95

EN ERWÜNSCHT

RLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	5.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	10.- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	12.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	25.- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
(ab 01.07.93 **50667) 5000 KÖLN 1**

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221/25 69 83, ...84 ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221/25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

____________ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

____________ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

Konsolentyp ____________ ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

VISA · AMERICAN EXPRESS · Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL

AUFTRAGGEBER

Name ____________

Straße ____________

PLZ Ort ____________

Telefon ____________ Kreditkartenfirma ____________ Verfallsdatum ____________

Kunden-Nr. ____________ Kreditkartennummer ____________

HIGH SCORES CHARTS

Die U.S.-Charts werden diesmal aus technischen Gründen von den besten Spielen auf dem jeweiligen System vertreten, die britische Hitparade von Gallup wurde der CTW entnommen. Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den Video-Games-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	91	NHLPA Hockey	Mega Drive
4	90	Jimmy Connors Pro Tennis	Super Nintendo
5	90	Parodius	Super Nintendo
6	89	Super Mario Land 2	Game Boy
7	88	NHLPA Hockey	Super Nintendo
8	86	Tiny Toon Adventures	Mega Drive
9	86	Super Tiny Toons	Super Nintendo
10	86	Actraiser	Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic 2	Sega
2	▲	Alien 3	Flying Edge
3	●	Taz-Mania	Sega
4	▲	Castle of Illusion	Sega
5	▲	Lucky Dime Capers	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	Tiny Toons	Konami
3	▲	F-15 Strike Eagle 2	Microprose
4	▼	WWF Superstars 2	Ljn
5	▲	Mega Man 2	Capcom

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic 2	Sega
2	▲	Castle of Illusion	Sega
3	▲	Alien 3	Flying Edge
4	▲	Taz-Mania	Sega
5	▼	Asterix	Sega

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario Bros. 2	Nintendo
2	▲	Probotector 2	Konami
3	▼	Super Mario Bros. 3	Nintendo
4	▼	Tiny Toons	Konami
5	▼	Zelda 2	Nintendo

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic 2	Sega
2	▲	NHLPA Hockey	Electronic Arts
3	▲	Alien 3	Flying Edge
4	▲	Streets of Rage 2	Sega
5	▲	Rolo to the Rescue	Electronic Arts

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario Kart	Nintendo
2	▼	Steet Fighter 2	Capcom
3	▲	Super Star Wars	JVC
4	▲	Super Probotector	Konami
5	▼	Zelda 3	Nintendo

Allstars

Spielspaß	Titel	System
89	Super Mario Land 2	Game Boy
95	Super Mario Bros. 3	NES
94	Super Mario World	Super Nintendo
88	Populous	Master System
93	Revenge of Shinobi	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Shadow of the Beast	Atari
2	●	Baseball Heroes	Atari
3	▲	Slime World	Atari
4	▲	Hard Drivin'	Atari
5	▼	Viking Child	Atari

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	86	PGA Tour Golf 2	Mega Drive
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	72	Ecco	Mega Drive
4	78	Streets of Rage 2	Mega Drive
5	85	Lemmings	Mega Drive

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und geleiten Euch durch gefährliche Abenteuer...

Spärlich, spärlich, was Ihr mir diesmal an Tips geschickt habt. In all den Wäschekörben ließ sich nicht viel Neues finden – *Super Star Wars* und *Mickey Mouse* haben wir schon gelöst. Glücklicherweise konnte ich noch einen ganzen Haufen vergilbter Tips & Tricks ausgraben, die im letzten Heft abgedruckt werden sollten. Bis zum nächstenmal solltet Ihr aber wieder Lösungen, Karten und Tips zu *neuen* Spielen ausknobeln...

A. Krauß

Die Sage um Shen Long

In *VIDEO GAMES 2/93* haben wir dem Leser 500 Mark versprochen, der den sagenumwobenen Großmeister Shen Long im Megaknaller *Street Fighter 2* entdeckt. Leider hat uns keiner der Einsender ein "echtes" Bildschirmfoto geschickt. Erst im nächsten Heft klären wir, ob's den Großmeister wirklich gibt.

Fabian D. und Stephan M. haben die frisierten Bilder aus der EGM ausgeschnitten und eingeschickt - keine Chance, darauf fallen wir nicht 'rein. Jonas Drinnenberg aus Liebenau war eine Portion einfallsreicher: Er schickte uns die Zeichnung von Shen Long, wie er sich liebevoll um Guile kümmert. Attila Otto aus Mähringen war ganz geschickt: Er zeichnete den Bösewicht im Kampf gegen Ryu.

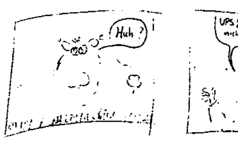
WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns, unserer Assistenz und der Müllverwertung unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnung, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, haben keine Chance. Aus technischen Gründen können wir solche Karten nicht gebrauchen. Auch bei **farbigen Karten** bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Konto-Nummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Opa, Oma, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** zu. Möglichst im Word-Format; Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und *nicht* als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, in älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, irgendwelchen Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.
6. Schickt uns bitte **keine "Zettelwirtschaften"** mehr. Damit Eure Tips nicht verlorengehen, verfaßt Ihr sie besser auf DIN-A4-Blättern und nicht auf tausend kleinen Zettelchen.
7. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

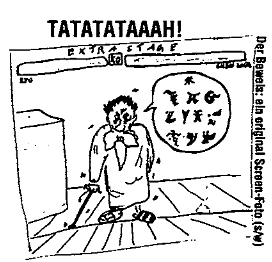
Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter, Spielelösungen, Disketten und Geschenke schickt Ihr an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München





TATATATAAAH!

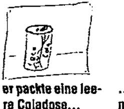


Der Beweis: ein original Screen-Foto (s/w)

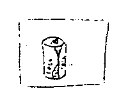
Damit hatte ich nicht gerechnet: Nachdem ich M. Bison KO.-geschlagen hatte, erschien in einer grandiosen Sequenz der Meister persönlich: Shen Long, das Untier, vor dem die Welt zittert!

*Übersetzung:
"Na, du miese Schnalle! Zuerst machst Du mein Putzpersonal alle und dann wagst Du Dich auch noch hierher? Warte bloß! EntwederDu machst ab sofort meine Bude sauber oder wir müssen uns im Zweikampf messen", sprach Shen Long und wurd' mächtig sauer. *Klar, daß ein Street* Fighter trotzdem nicht klein beigibt...

Nun zeigte er mir den "Do-sen-tod":



er packte eine leere Coladose...



...und quetschte sie mit einer Hand...

...und die Dose sah danach noch genauso aus, wie vorher!

Ich wußte, so ein Leistung vollbringt nur ein wahrer Meister, *deshalb* versuchte ich es erst gar nicht! Dann vollbringt er "Bar-be-cue", den Test des Feuers.

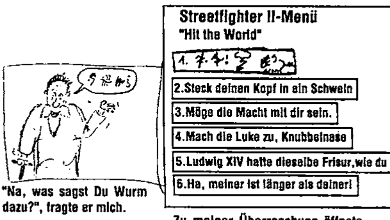


Oh nein! Nicht den großen!



Doch er stand immer noch!

Und ich wußte, ich war dazu nicht Meister genug. Alle Zeichen standen gegen mich, bis....



"Na, was sagst Du Wurm dazu?", fragte er mich.

Zu meiner Überraschung öffnete sich ein Antwort-Select-Fenster. Ich wählte Antwort 6.

Und es war die richtige Antwort, ...

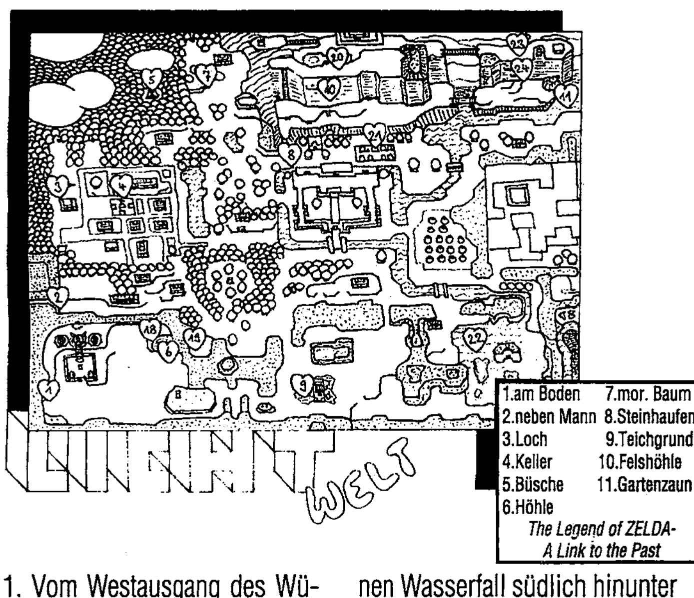
"Grrrr" sagte er, fing an, vor Wut zu kochen, und...

...Ich hatte den Meister aller Klassen besiegt.

Zelda 3 (Super Nintendo)

Wer nicht alle Viertelherzen findet, kommt mit den Karten von Thomas Zumbrunn weiter.

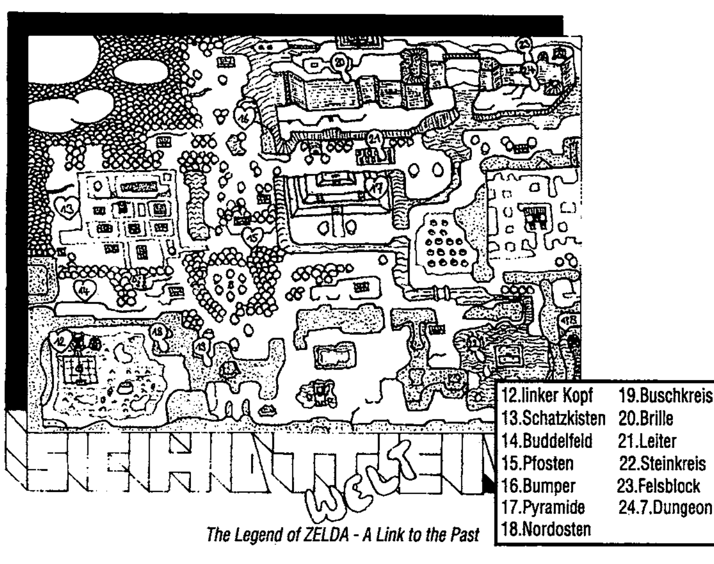
Die Fundorte Lichtwelt



The Legend of ZELDA - A Link to the Past

1. Vom Westausgang des Wüstenpalastes geht Ihr nach Süden.
2. Beim Wettrennen im Dorf hastet Ihr zum Schild in der Mitte und hüpft dann nach Süden. Dort beschenkt Euch der junge Mann.
3. Im Nordwesten von Kakariko laßt Ihr Euch von oben in das Loch fallen. Im Norden der Höhle führt Ihr eine Sprengung aus.
4. Im Diebeskeller (anschließend an Sahasralah's Haus) sprengt Ihr im Norden ein Loch in die Wand.
5. Im Wald nördlich der Diebeshöhle säbelt Ihr die Büsche nieder und hüpft in das Loch darunter.
6. In der Wüstenkirche (im Raum des alten Mannes) sprengt Ihr im Süden.
7. Nachdem die Holzfäller von dem mysteriösen Baum (hellgrünes Blattwerk) ablassen, rempelt Ihr heftig dagegen. Daraufhin stellt sich der Herbst früher ein. Ihr wagt einen Sprung.
8. Den Steinhaufen westlich der Kirche rennt Ihr um und steigt die Treppe hinab.
9. Im Sumpfwasser-Reservoir zerrt Ihr am rechten Hebel und öffnet die Schleuse. Draußen im Teich wartet ein weiteres Teil.
10. In den Bergen laßt Ihr Euch von oben auf den zweiten Felsvorsprung von Westen her fallen und betretet die Höhle.
11. Von Zoras gemütlicher "Wasserstube" schwimmt Ihr einen Wasserfall südlich hinunter und geht im Westen zur umzäunten Wiese.

Schattenwelt



The Legend of ZELDA - A Link to the Past

12. Im Sumpf im Südwesten betretet Ihr den Kopf westlich vom Eingang des sechsten Dungeons.
13. Im Schatzkistenhaus im Nordwesten von Kakariko spielt Ihr so lange und so oft, bis Euch per Zufall ein Herzteil spendiert wird.
14. Südlich von Kakariko, auf dem Buddelfeld, schaufelt Ihr und wartet gespannt auf den zufälligen Auftritt des nächsten Viertelherzens.
15. Unterhalb der zerstörten Schmiede rammt Ihr alle Pfosten in den Boden, worauf im Süden ein Höhleneingang erscheint.
16. Dort wo sich in der Lichtwelt der Eingang zu den Bergen befindet, erkundet Ihr die Parallelhöhle. Drinnen überwindet Ihr den "Bumper" mittels magischem Umhang.
17. Auf der Pyramide liegt im Osten ein alleinstehendes Herzteil, das gerne die Bekanntschaft mit Euch machen würde.

Schattenwelt & Lichtwelt

18. Ganz im Nordosten des Sumpfes ohne Ein- und Ausgang beamt Ihr Euch zurück, hebt den Stein und betretet die Höhle.
19. Südlich des Flötenwaldes stellt Ihr Euch in den Kreis aus Büschen und laßt Euch in die Zukunft tragen.
20. In den Bergen stellt Ihr Euch auf die Brillenzeichnung (neben dem "Kopfballspieler") und teleportiert Euch zurück.
21. Im Norden des Friedhofes klettert Ihr die Leiter hinauf, bewundert Eure Schönheit im Spiegel und spaziert durch die Höhle.
22. Im Hyliasse watet Ihr zur mit Steinen umringten Zone und schaut in den Spiegel; das Herzteil liegt Euch zu Füßen.
23. Vom Ganon-Turm geht Ihr ostwärts über die Brücke, hebt den Stein, betretet die Höhle, geht über den unsichtbaren Boden, sprengt Euch ins Freie, blickt in den Spiegel und ergreift das Herzteil.
24. Habt Ihr die Aussichtsterrasse des siebten Dungeons erreicht, stellt Ihr Euch vor den östlichen Eingang und laßt Euch teleportieren. Hinter den Feinden ist der Weg zum letzten Viertelherzen frei.

Dracula (Lynx)

Ralf Simm aus Dresden schickte uns seine Komplettlösung zu *Dracula*:

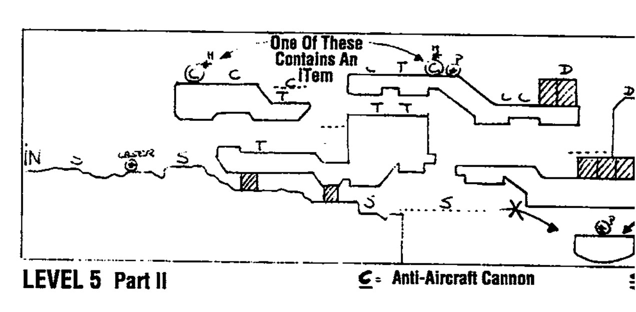
Als erstes öffnet Ihr den Schrank neben dem Fenster und nehmt das Notizbuch an Euch. Dann lauft Ihr nach rechts und öffnet die Tür. Im Schlafzimmer untersucht Ihr den Tisch neben dem Bett und schnappt Euch die Streichhölzer. Anschließend lauft Ihr zum Bett, untersucht es und greift Euch das Kruzifix. Benutzt es sofort, damit sich Jonathan sicher fühlt. Wandert zurück ins Wohnzimmer und öffnet die schemenhaft erkennbare Tür neben dem Schrank. Ihr verlaßt den Raum und lauft die Treppen hinunter ins Speisezimmer. Dort kontrolliert Ihr den Tisch und schnappt Euch das Öl. Ihr unterhaltet Euch mit Dracula, worauf dieser verschwindet. Notiert Euch sofort alles ins Notizbuch und geht nach oben ins Wohnzimmer. Öffnet das Fenster (unsichtbar im Vordergrund) und Ihr seht Dracula, wie er einen Ausflug macht. Wieder notiert Ihr Euch den Vorgang ins Notizbuch und klettert hinaus. Seid vorsichtig, da Jonathan nur an bestimmten Stellen Halt findet. Hangelt Euch bis zu dem Fenster, an dem Dracula vorher stand. Steigt ein und untersucht den Tisch. Anschließend notiert Ihr alles und nehmt die Lampe an Euch. Füllt das Öl ein und zündet die Lampe mit den

Streichhölzern an. Öffnet die Tür rechts und besucht die Schatzkammer. Dort verschafft Ihr Euch eine Handvoll Geld und entdeckt eine kleine Kiste. Öffnet sie und entnehmt den eisernen Schlüssel. Damit schließt Ihr die sargähnliche Tür auf und betretet die Katakomben. Dreht die Lampe etwas dunkler und sucht das Fadenknäuel sowie Draculas Sarg (er befindet sich südlich einer der blutroten Steine). Vor dem Sarg notiert Ihr nochmal alles und schnappt Euch die Brechstange. Verlaßt die Katakomben und klettert wieder zurück. Steigt ins Schlafzimmer, lauft auf den Gang und öffnet die Tür mit der Brechstange - danach fallt Ihr in Tiefschlaf. Sobald Jonathan am nächsten Morgen aufwacht, notiert er sich sofort seinen Traum im Notizbuch. Da die Tür abgeschlossen ist, klettert Ihr zum Fenster hinaus und gleich wieder zum Wohnzimmer hinein. Begebt Euch ins Eßzimmer und untersucht den Tisch. Ihr findet etwas Zucker, den Ihr mitnehmt. Klettert in Draculas Zimmer, nehmt die Laterne, zündet sie an und betretet die Schatzkammer. Das Geld ist mittlerweile verschwunden, dafür starrt Euch der Hebel an der Wand an. Betätigt ihn und betretet die Bibliothek hinter der Geheimtür. Untersucht die Bücher: Mit dem gefundenen Buch geht's zurück und hinunter in die Katakomben. Dort spurtet Ihr nach rechts und dann nach oben. Ihr steht vor einer Leiter, die Ihr hinauf klettert – dem Pferd gebt Ihr den Zucker. Vom Stall aus lauft Ihr über den Hof nach rechts und schnappt Euch den Spaten. Mit diesem beseitigt Ihr die Bretter am Brunnen. Unten liegt ein Seil, an das Ihr nicht herankommt. Kehrt in die Katakomben zurück und sucht erneut Draculas Sarg auf. Ihr findet einen Messingschlüssel, mit dem Ihr die Katakomben verlaßt und zurück ins Wohnzimmer klettert. Zurück ins Erdgeschoß, wo Ihr die Uhr mit dem Messingschlüssel öffnet. Mit dem kleinen Schlüssel klettert Ihr in Draculas Zimmer und untersucht den Schreibtisch. Ihr entdeckt eine Schublade, die Ihr mit dem Schlüssel aufschließt. Den Angelhaken nehmt Ihr mit zum Brunnen und baut Euch aus Haken und Faden eine Angel. Mit dieser holt Ihr nun das Seilende hinauf, um durch den Brunnen Draculas Schloß zu verlassen.

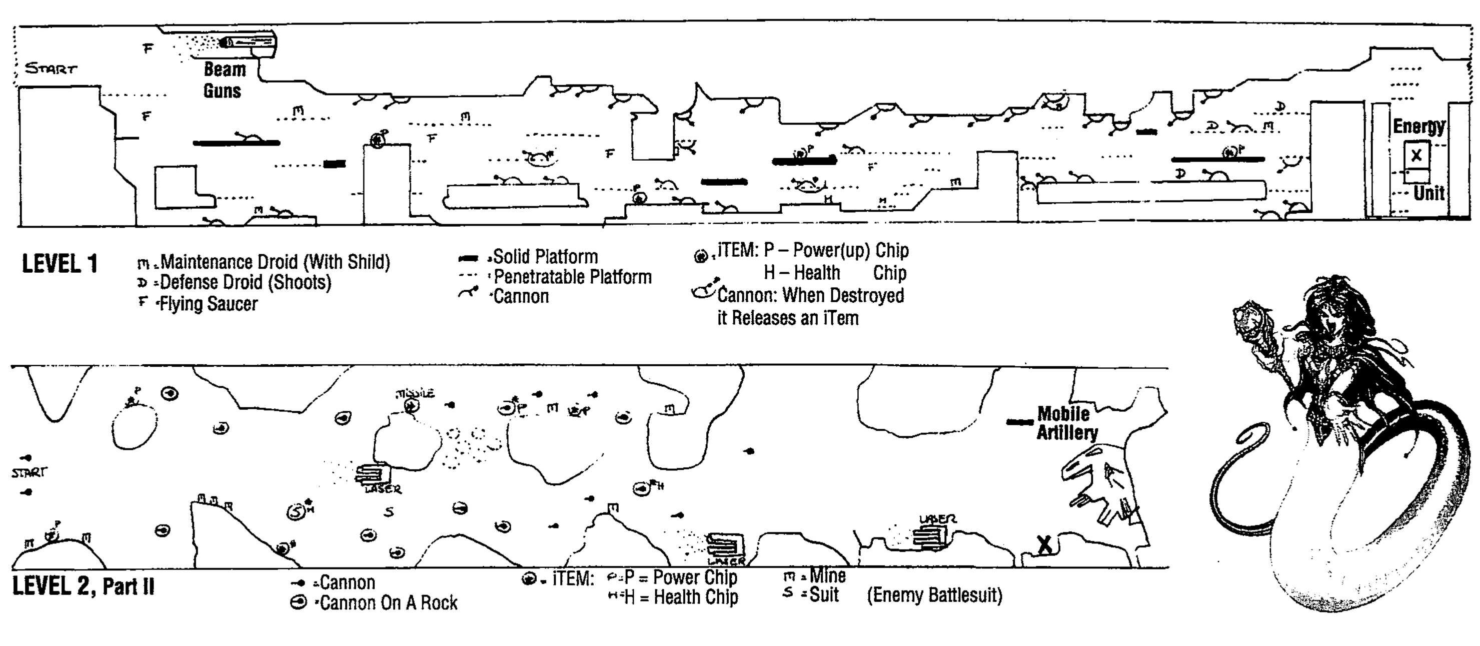


Cybernator (Super Nintendo)

Von Bob E. Gruiters aus den Niederlanden haben wir die detaillierten Karten zum neuen Konami/NCS-Spiel erhalten.

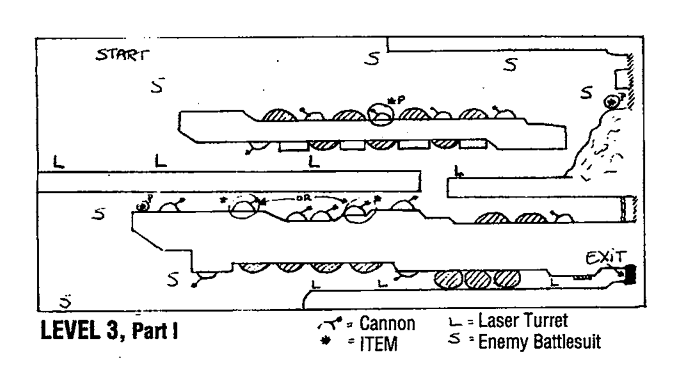


LEVEL 5 Part II

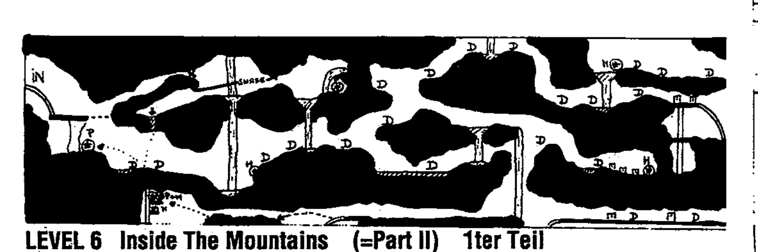


LEVEL 1

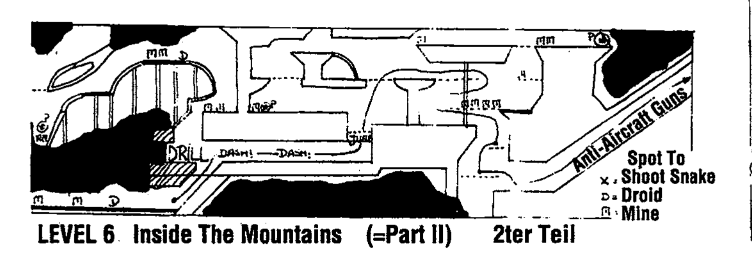
LEVEL 2, Part II



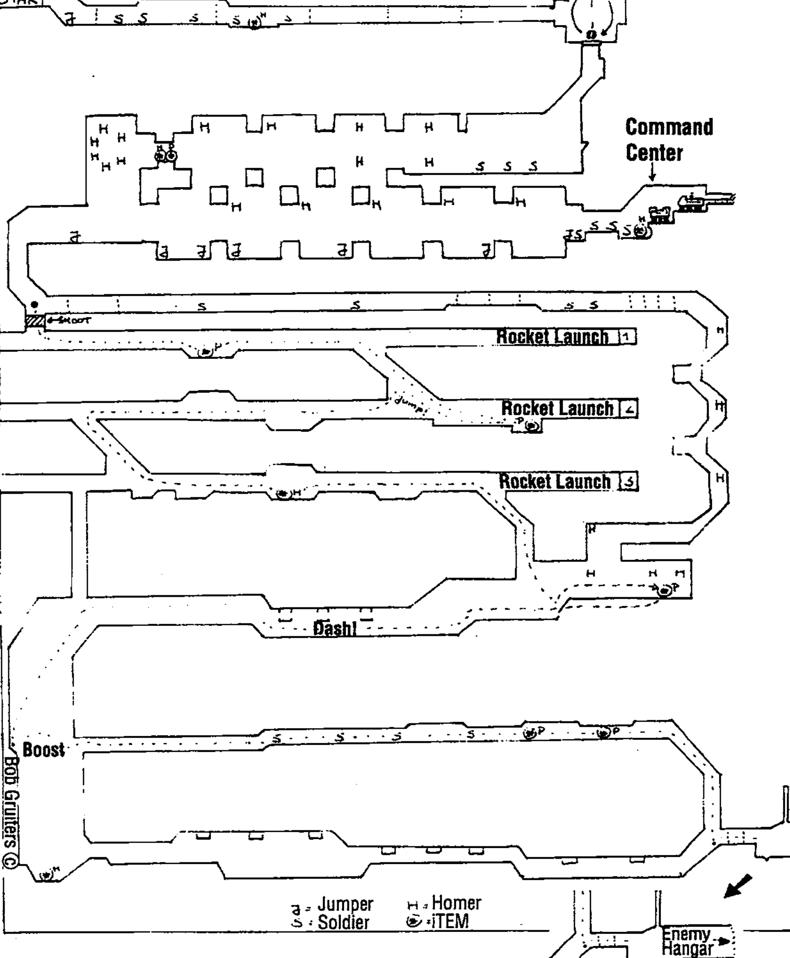
LEVEL 3, Part I

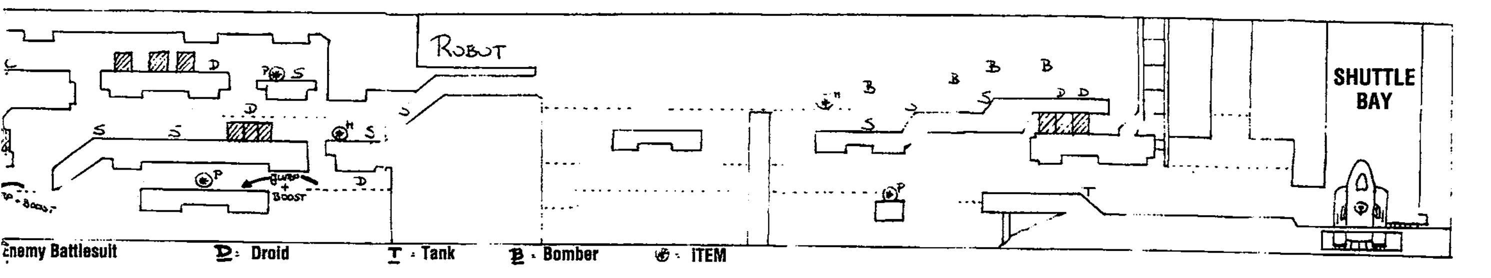


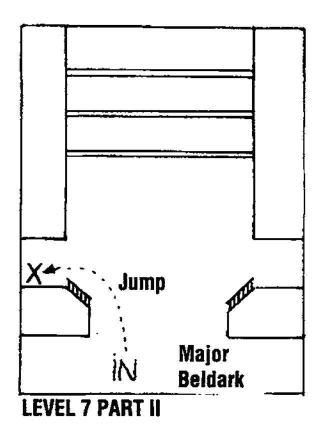
LEVEL 6 Inside The Mountains (=Part II) 1ter Teil



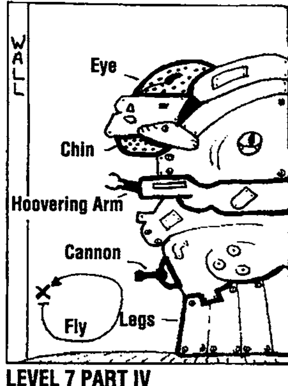
LEVEL 6 Inside The Mountains (=Part II) 2ter Teil







LEVEL 7 PART II



LEVEL 7 PART IV

Bill & Teds Adventure (Lynx)

Lynx-Fan Ralph Simm aus Dresden hat eine Komplettlösung zu diesem packenden Spiel auf Lager:
Mit Bill oder Ted lauft Ihr nach Norden ins Tal der Könige. Dort sammelt Ihr alle Noten (14) ein und verlaßt es wieder. Lauft auf der linken Seite des Flusses am Ufer nach Norden, damit Ihr einen Gold Nugget findet. Mit dem geht's zur Palastwache, die Ihr besticht. In der Mitte des südlichen Raumes steht ein Mann: Er erzählt Euch, daß der Staff verschwunden ist und vertraut Euch den Scare Stone an. Verlaßt den Palast und geht in das Gebäude rechts. Dort sammelt Ihr die Note ein und überquert den Fluß. Von dort aus lauft Ihr nach Süden, wo Ihr der Pyramide entlang eine weitere Note einsammelt. Jetzt habt Ihr die ersten 16 Noten beisammen und findet die erste Telefonbuchseite. Begebt Euch nach Südosten und überquert den Fluß über die sich bewegenden Stellen. Auf der Insel findet Ihr den Ankh. Jetzt ab zur Telefonzelle und durchgestartet ins Jahr 1500 vor Christus. Die Käfer verjagt Ihr mit dem Scare Stone. Lauft ins Tal der Könige und sammelt die Noten (insgesamt 24). Euer Weg führt nach Nordwesten zu den beiden Obelisken. Am linken Obelisken findet Ihr eine Meldung, die Ihr selbst vor 200 Jahren geschrieben habt. Es steht geschrieben, daß der Staff in der großen Pyramide liegt - und, daß der erste Staff auf Eurem Weg eine Fälschung ist. Schafft die Meldung zurück ins Jahr 1700, indem Ihr zur Telefonzelle zurückgeht.
Lauft zu dem Obelisken und legt die Staff Message ab. Nun wieder zur Telefonzelle und ins Jahr 1500 zurück. Geht nach Süden in das Haus und sammelt alle 30 Noten ein. Besucht jetzt das Gebäude, an dem früher die Wachen standen. Sammelt noch zwei Noten und lauft nach Süden zum Bootsteg. Dort benutzt Ihr den Ankh und steigt in das Boot. Danach benutzt Ihr folgende Joypadkombination: Viermal rechts, hoch, viermal rechts, hoch, sechsmal rechts, zweimal runter, fünfmal rechts, runter, dreimal rechts, dreimal hoch, siebenmal rechts, dreimal runter, achtmal rechts, hoch, dreimal rechts, neunmal rechts, hoch, dreimal rechts, runter, viermal rechts, hoch und rechts. Steigt aus und betretet den Tempel. Dort lauft Ihr Richtung Mitte. In waagerechter Höhe der Harp befindet sich eine Geheimtür: Nehmt die Harp an Euch und verlaßt den Tempel. Steigt ins Boot und fahrt ein paar Meter zum steinernen Steg zurück. Betretet die Pyramide und öffnet die Kipptür mit den roten Bodenplatten. Holt Euch den grünen Staff (der falsche) und tretet auf die vier roten Bodenplatten. Im Norden öffnet sich eine Geheimtür, weiter im Norden holt Ihr Euch den Red Key, im Südosten findet Ihr den Blue Key.
Mit beiden Schlüssel geht Ihr zum Schlüsselloch, in dem Ihr erst den blauen, dann den roten Schlüssel benutzt.
Sobald beide Türen offen stehen, müßt Ihr vorsichtig sein. Lockt die Löwen heraus und lauft schnell nach rechts unten, wo vorher der Blue Key gelegen hat. Jetzt lauft Ihr zurück – die beiden Löwen haben sich verzogen. Benutzt die Harp und nehmt den True Staff.
Nun verlaßt Ihr die Pyramide und fahrt mit dem Boot zurück. Lauft zur Telefonzelle und beamt Euch ins Jahr 1700 zurück. Besucht nochmals den Mann im Palast und gebt Ihm den True Staff. Im Gegenzug überreicht er Euch eine Flöte, die Euch vor wilden Tieren schützt. Nachdem Ihr die Flöte benutzt habt, lauft Ihr über die Brücke und dann nach Norden. Unter den Bäumen findet Ihr einige Noten, manche Bäume müßt Ihr von verschiedenen Seiten untersuchen. Schnappt Euch die Noten und die Telefonbuchseite, dann ist Eure Aufgabe in Ägypten erfüllt.
Zurück zur Telefonzelle und ab nach Rom ins Jahr 60 vor Christus: Ihr landet mitten in der Arena. Dort sammelt Ihr die vier Noten ein und verlaßt die Arena durch den linken Ausgang. Auch im Dungeon sammelt Ihr die Noten ein und holt Euch den Black Key aus der rechten unteren Ecke, den Blue Key aus der linken unteren Ecke. Mit dem Blue Key schließt Ihr die Zellen auf und holt Euch die Noten. Danach geht Ihr zurück in die Arena. Besucht Cäsar, der im Norden der Arena sitzt. Dieser trägt Euch auf, seine *Leier zu finden*. Zurück in der Arena geht Ihr sofort durch den Ausgang im Süden. In der Stadt sammelt Ihr wieder alle Noten ein (eine liegt auf der rechten Stadtmauer im Süden hinter einem Gebüsch).
Habt Ihr alle 70 Noten beisammen, lauft Ihr zum Brunnen im Süden der Stadt. Dort schiebt Ihr die Brunnenteile diagonal zusammen. Nach der Reparatur fliegt die Statue durch den Wasserdruck nach oben. Schiebt alle Teile nochmal zusammen und stellt Euch in die Mitte. Jetzt werdet Ihr nach oben geschleudert und landet im Fluß. Dieser treibt Euch in den Schloßgarten, wo Ihr alle Noten einsammelt. Jetzt laßt Ihr Euch gefangennehmen und findet Euch im Wald wieder.
Ihr sammelt alle Noten, die Telefonbuchseite für Europa und lauft auf dem hellbraunen Zeug bis zum Gebäude. Betretet das finstere Gemäuer und sucht nach einem Apfel. Mit ihm verlaßt Ihr das Gebäude und lauft zurück; unterwegs sammelt Ihr die Noten ein. Um die Stadt wieder zu betreten, händigt Ihr der Palastwache den Apfel aus. Jetzt könnt Ihr ins Europa des Jahres 1700 reisen. Betretet das Gebäude und besteht den Geschicklichkeitstest: Auf dem Fußboden seht Ihr rote und grüne Punkte. Lauft schnell von

grünem Punkt zu grünem Punkt bis zur Markierung in der Mitte. Lockt die Gegenstände auf die rechte Seite des Saales, indem Ihr kurz nach unten lauft. Die Gegenstände kommen nach vorn und dann um die Ecke. Wiederholt das, bis Ihr unter dem Ausgang ankommt (die Bodenplatte erscheint). Jetzt holt Ihr Euch den White Key. Die Platten mit der schwarzen Markierung in der Mitte öffnen sich nach etwa zwei Sekunden. *Also Vorsicht!* Hinter dem Pendel lauft Ihr nach Norden und schiebt den Stein eine Position nach rechts. Versetzt den anderen Stein erst nach Norden und dann über den ersten Stein nach rechts. Habt Ihr *nach der* zweiten Geschicklichkeitssequenz wieder festen Boden unter den Füßen, lauft Ihr sogleich nach Norden. Jetzt verlaßt Ihr das Gebäude und schließt mit dem schwarzen Schlüssel das Friedhofstor auf. Lauft den Weg nach Nordwesten bis zu einem Haus, für das Ihr den roten Schlüssel braucht. Trampelt die Wiese platt und schnappt Euch den Schlüssel links neben dem Haus. Im Haus holt Ihr Euch den Magic Wand, danach verlaßt Ihr Haus und Friedhof. Hinter den Trittplatten lauft Ihr nach rechts bis zum nächsten Geschicklichkeitstest. Wenn Ihr endlich am Pipe Organ angekommen seid, verkleinert Ihr dieses mit dem Magic Wand und nehmt es mit. Lauft zurück zur Telefonzelle und reist nach Rom. Dort baut Ihr den Brunnen wieder zusammen und macht einen Ausflug in den Schloßgarten. Hier wendet Ihr das Pipe Organ an und geht in das Gebäude. Die Wachen sind gelähmt, Ihr könnt ungehindert passieren. Holt Euch die Lyre und bringt sie zu Cäsar. Zur Belohnung bekommt Ihr die Lyre geschenkt. Danach öffnet Ihr den Löwenkäfig im Norden des Dungeons. Benutzt die Lyre und betretet den Raum. Der Löwe läuft vor Euch davon, so könnt Ihr Euch die Nummer von Texas schnappen. Neben Texas 1880 könnt Ihr jetzt auch nach Rom im Jahre 70 reisen. Dahin solltet Ihr zuerst: Lauft in den Dungeon bis zu dem Raum rechts unten. Hier gibt es eine Stelle, die Ihr nicht betreten könnt. An diese Stelle legt Ihr den schwarzen Schlüssel. Lauft zur Telefonzelle und ab nach Texas. Im Süden seht Ihr am unteren Bildschirmrand einen Tierschädel. Darunter ist eine Note versteckt. Weiter östlich findet Ihr noch einen Schädel, der einen Gold Coin enthält. Sammelt alle Noten ein und lauft in die Stadt. Dort schnappt Ihr Euch ebenfalls alle Noten und wandert zum Sheriffhaus. Schaut durch das linke Gitterfenster und Ihr seht Billy the Kid. Helft ihm aus dem Knast, damit er Euch seine Harmonica schenkt: Pilgert zum Bahnhof und kauft für Euch mit dem Gold Coin ein Ticket. Mit dem begebt Ihr Euch in den Zug und fahrt nach links (an einigen Stellen müßt Ihr aussteigen und die Noten einsammeln). Im Nordwesten findet Ihr noch einen Schädel, unter dem ein Gold Nugget liegt. Fahrt nochmal am Bahnhof vorbei und sammelt die Noten in der anderen Richtung ein. Zurück in der Telefonzelle beamt Ihr Euch nach Rom 70 BC. Sammelt alle Noten in der Arena und im Dungeon ein. Im Dungeon lauft Ihr an die Stelle, wo Ihr vorher die Texasnummer gefunden habt (Türen aufschließen und den Löwen mit der Lyre verjagen). Nehmt nochmal die Phonebook Page von Texas und beamt Euch ins Jahr 2691. Holt Euch das Dynamit im Südwesten, alle Noten sind Fälschungen. Habt Ihr das Dynamit, solltet Ihr Euch das Paßwort notieren und neu starten. Dann steht Ihr gleich wieder vor der Telefonzelle. Mit dem Dynamit geht's nach Texas zu Billy the Kid. Gebt ihm den Sprengstoff und Ihr bekommt die Harmonica. Geht zurück nach San Dimas, benutzt die Harmonica und sammelt die Noten im Norden. Jedesmal, wenn Ihr eine Note einsammelt, verschwindet ein Stein. So findet

Ihr den Golden Key. Damit macht Ihr Euch nach Europa auf und fegt dort *alle* Noten ein. Auf dem Friedhof öffnet der goldene Schlüssel das im Nordosten gelegene Haus - hier findet Ihr eine Mandoline. Benutzt sie in San Dimas und öffnet das Tor zum letzten Teil des Spiels. Hier sammelt Ihr 15 Noten (die letzte Note hat die Prinzessin), dann habt Ihr insgesamt 144 Noten im Besitz. Lauft nach Osten, dann nach Süden, Westen und Norden. Sobald Ihr an der nördlichen Mauer steht, lauft Ihr nach Westen bis zur Ecke und dann gegen den Uhrzeigersinn. In der nordöstlichen Ecke lauft Ihr nochmal nach Westen, Süden, Westen und Norden bis zum Ausgang. Leider wird die Telefonzelle vom Oberfiesling bewacht. Spielt auf der Gitarre und betretet die Telefonzelle, um das Spiel zu beenden.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

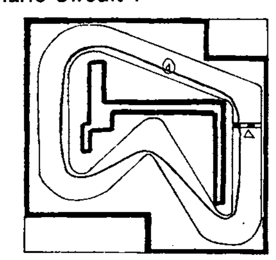
Viele von Euch haben uns Tips und Lösungen zu *Super Mario Kart* geschickt, die Kniffe und Karten von Stefan Fischer aus Amberg kamen am besten an.
Zuerst zu den Charakteren:
Mario & Luigi sind durchschnittlich schnelle Fahrer, die sich gut in den Kurven halten. **Princess & Joshi** geben leidenschaftlich Gas. Nur in den Kurven schlittern sie leicht von der Bahn.
Bowser & Donkey Kong Jr. sind am Start langsam und später sehr schnell. Um die Kurven zu überwinden, hüpft Ihr am besten mit L oder R. **Koopa Troopa & Toad** haben einen siebten Sinn für Kurven, sind aber nicht besonders schnell.

Hilfreiche Tips

1. Grüne Panzer könnt Ihr auch hinter Euch legen, indem Ihr das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig A drückt. Bananen werft Ihr mit Steuerkreuz oben und A.
2. Wenn Ihr über einen Fragezeichen-Block fahrt, rattern die verschiedenen Extras durch das Kästchen in der oberen Bildschirmhälfte. Um die Items zu stoppen, drückt Ihr A.
3. Haltet im Auswahlmenü Button Y gedrückt und betätigt A. Ihr schrumpft, seid am Start schneller und liegt besser auf dem Asphalt. Der Nachteil: Ein anderer Kart-Fahrer kann Euch einfach so plattwalzen.
4. Wenn Ihr während der Streckenübersicht im Time Trial die Buttons L, R, L, R, L, L, R, R und A drückt, könnt Ihr auch die Special-Cups anwählen.

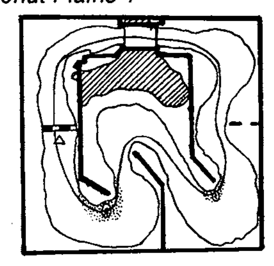
Mushroom Cup Race

Mario Circuit 1



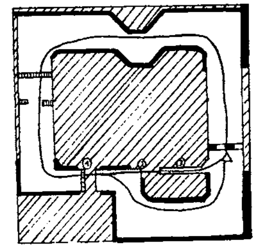
Hier dürfte es keine Schwierigkeiten geben. Ein kleiner Tip: Zündet den Turbopilz an Position "1".

Donut Plains 1



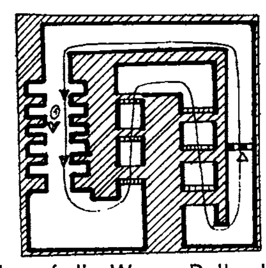
Auf diesem Kurs werdet Ihr zum erstenmal mit rutschigem Fahrbelag konfrontiert ("1" und "2"). Nehmt in den Kurven den Fuß, bzw. den Finger vom Gas.

Ghost Valley 1



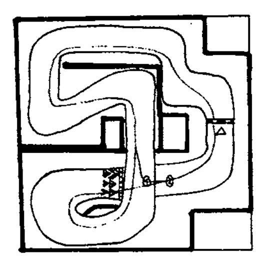
Hier gibt es eine Abkürzung: Entweder Ihr benutzt den Turbopilz kurz vor der "1", oder Ihr verwendet die Feder an Position "2" um nach "3" zu hüpfen.

Bowser Castle 1



Bis auf die Wump-Poller kein Problem. Setzt auf jeden Fall die Tempo-Pfeile "1" ein, um besser voran zu kommen.

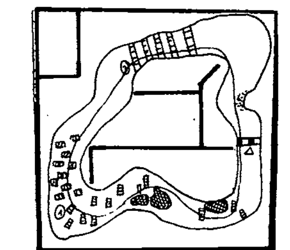
Mario Circuit 2



Auch hier gibt es eine Abkürzung: Bei "1" springt Ihr mit der Feder über die Absperrung und Ihr landet bei "2" kurz vor der Startlinie.

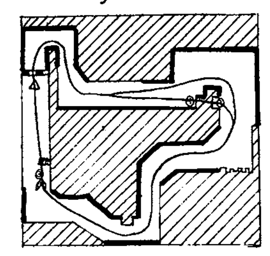
Flower Cup Race

Choco Island 1



Verwertet den Turbopilz nicht auf Strecken mit Sprungschanzen ("1" und "2"), sonst hüpft Ihr eventuell vom Kurs. Wenn Ihr von der Spur abkommt, bremst Euch der Untergrund ab.

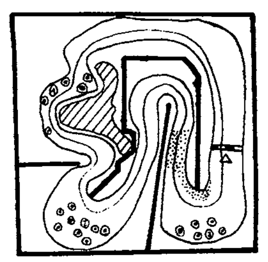
Ghost Valley 2



Hier kürzt Ihr wieder mit Feder ab: Hüpft von "1" nach "2". Der Tempopfeil "3" wirkt Wunder, wenn Ihr zurückliegt.

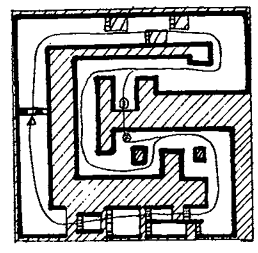
Donut Plains 2

Diese Strecke ist mit Maulwurfshügeln geschmückt. Wer



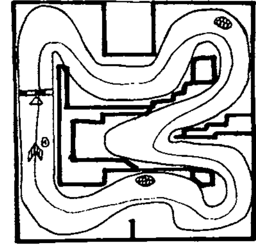
nicht zurechtkommt, kann die Maulwürfe durch ständiges Springen vertreiben.

Bowser Castle 2



Die Abkürzung: Mit der Feder springt Ihr von "1" nach "2".

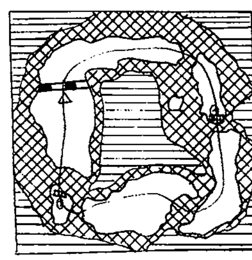
Mario Circuit 3



Fahrt nicht an dem Tempopfeil vorbei.

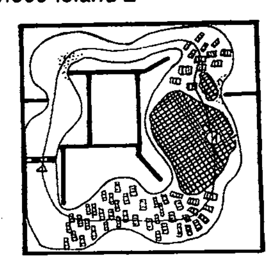
Star Cup Race

Koopa Beach 1



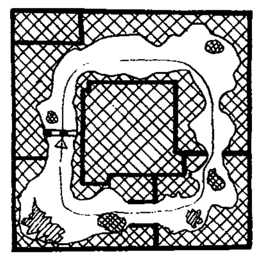
Hier könnt Ihr mit Vollgas abheizen. Benutzt die Sprungschanzen, um im Wasser nicht an Geschwindigkeit zu verlieren.

Choco Island 2



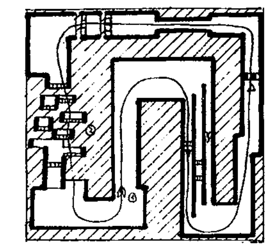
Fahrt in dem großen Schlammbecken durch die kleine Insel. So spart Ihr Zeit und haltet Euer Tempo.

Vanilla Lake 1



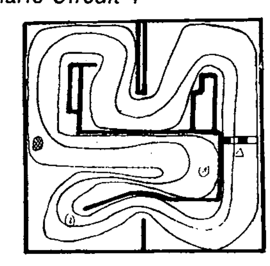
Hier bügelt Ihr mit Vollgas über die Bahn - ohne in den Schnee zu fahren.

Bowser Castle 3



Im Sprungabschnitt fahrt Ihr links ("2") und benutzt gerade in der 150-ccm-Klasse die Tempopfeile.

Mario Circuit 4



In den Kurven müßt Ihr abbremsen oder rechtzeitig vom Gas gehen.

Legende:

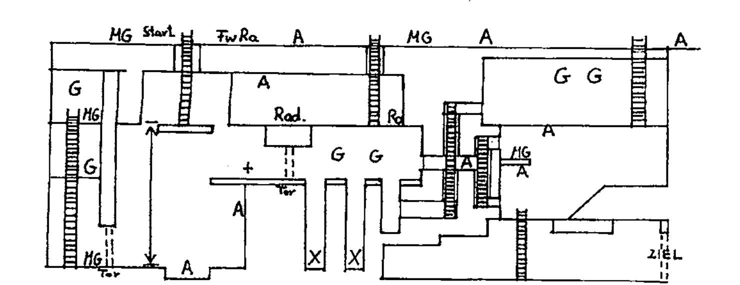
- Startlinie
- Fahrtrichtung
- Sprungschanze
- Tempopfeil
- Ideal-Strecke
- Maulwurfshügel
- Tiefes Wasser, Lava, Abgrund
- Niedriges Wasser, Schnee, Schlamm, Öl
- Rutschiger Untergrund



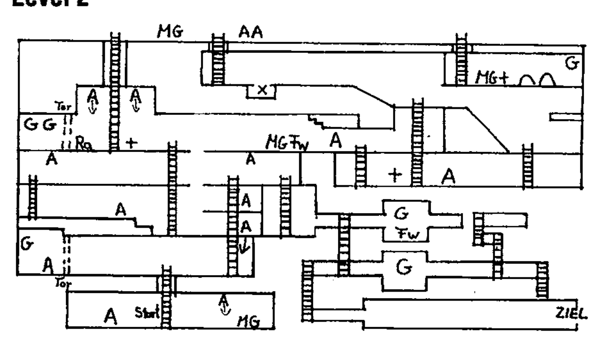
Alien 3 (Master System)

Sven Schulz aus München hat uns seine Karten für intergalaktische Kammerjäger zur Verfügung gestellt

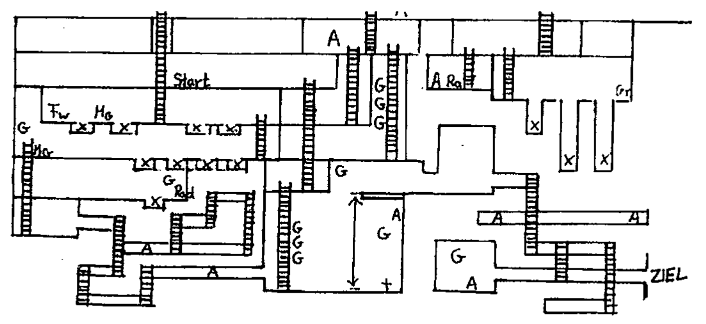
Level 1



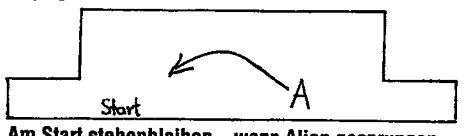
Level 2



Level 3

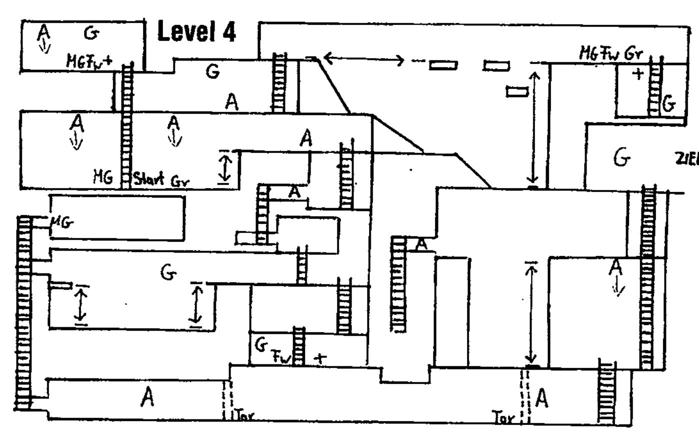


Endgegner nach Level 3

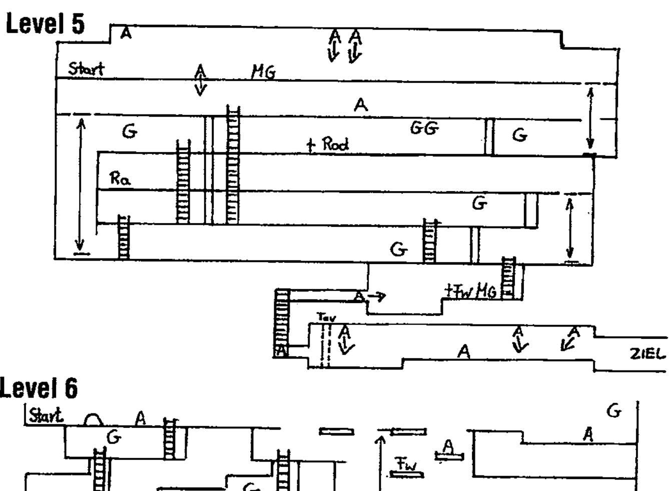


Am Start stehenbleiben – wenn Alien gesprungen kommt – mit Flammenwerfer besiegen

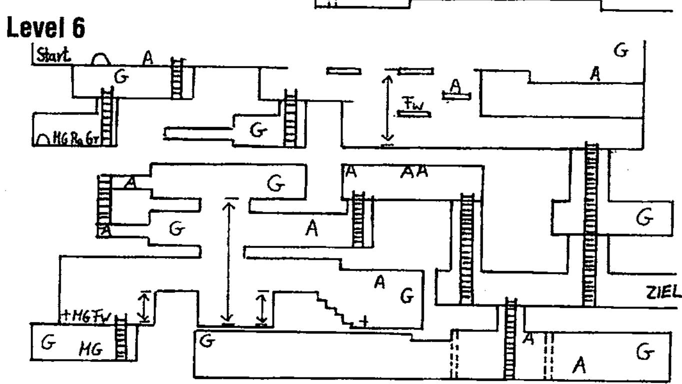
Level 4



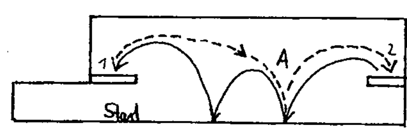
Level 5



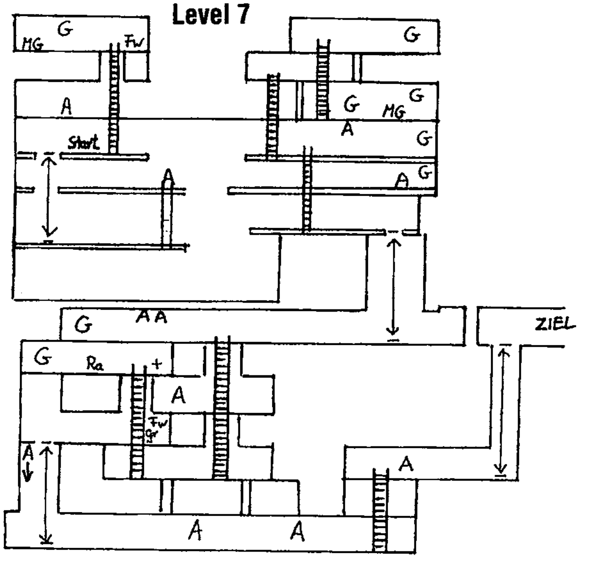
Level 6

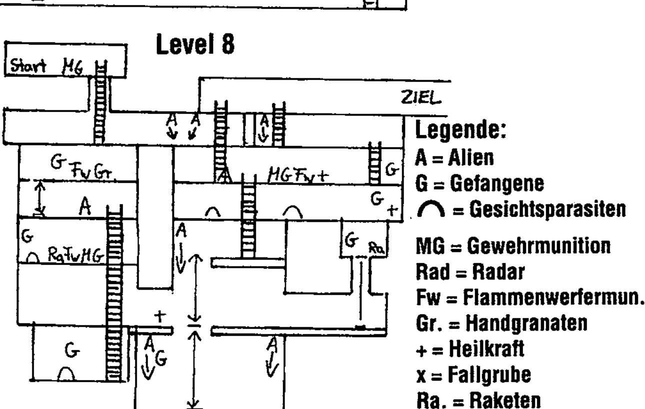


Endgegner nach Level 6

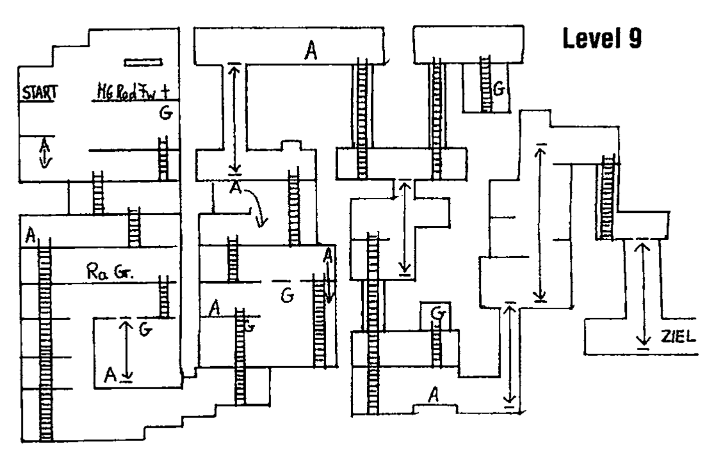


Nachdem das Alien auf Podest 1 gesprungen ist unter Podest 2 laufen – mit MG-Feuer besiegen

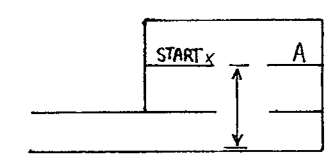




Legende:
A = Alien
G = Gefangene
⋂ = Gesichtsparasiten
MG = Gewehrmunition
Rad = Radar
Fw = Flammenwerfermun.
Gr. = Handgranaten
+ = Heilkraft
x = Fallgrube
Ra. = Raketen

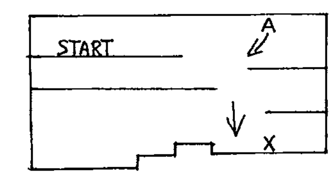


Endgegner nach Level 9



Vom Start weg bis zum Ende des obersten linken Podestes (x = Standpunkt) begeben und Alien gleich von dort aus mit Raketenwerfer besiegen

Endgegner nach Level 12



Unter das rechte unterste Podest (x = Standpunkt) begeben und Alien mit Flammenwerfer besiegen

Underwater Adventure III

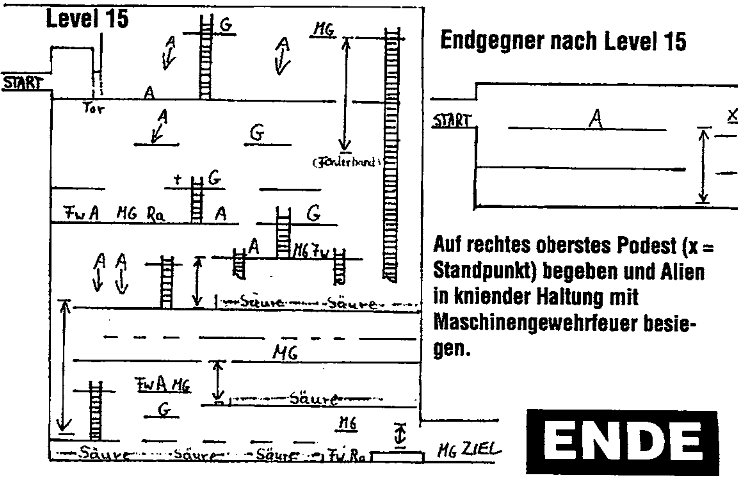
Level 10

Level 11

Level 12

Level 13

Level 14



Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungs-Tricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Cybernator (Super Nintendo)

Gerhard Koros aus Haslach weiß, wie Ihr **mehr Credits** bekommt: Haltet im Titelbild L, R und oben gedrückt und drückt Start.

Super Star Wars (Super Nintendo)

Das **Debug-Menü** hat Gerhard Koros aus Haslach gefunden: Wenn zum erstenmal "Start, Option" zu sehen ist, drückt Ihr viermal A, einmal X, viermal B, Y, viermal X, A, viermal Y und B. Wenn Ihr das vor Beginn der Demo geschafft habt, hört Ihr einen Jawa brüllen. Startet das Spiel und Ihr könnt gleich zwischen Luke, Han und Chewie auswählen. Wenn Ihr nun auf Joypad 2 L oder R drückt, erscheint das Debug-Menü.

Sonic 2 (Game Gear)

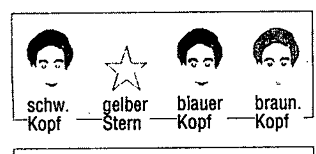
Wenn das Logo mit Tails erscheint, drückt Ihr Button 1, 2 und Start gleichzeitig. Das zweite Logo erscheint und Ihr bewegt das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn. Wenn es klingelt, laßt Ihr die Tasten los – es folgt **Dr. Robotnik.** Dieser Tip stammt von Felix Adlen aus Bocholt.

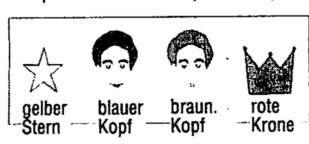
Code geknackt

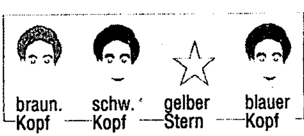
Täglich erstrecken sich mehrere Kilo Paßwort-Komplettlösungen über meinen Schreibtisch; und trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

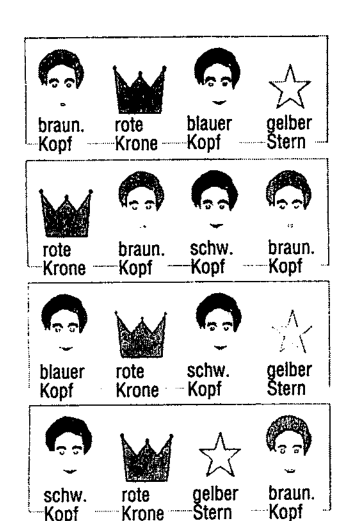
Congos Caper (Super Nintendo)

Jürgen Nagl aus München hat die Codes dieses Spiels per Computer auf Papier gebracht.









Batman: Return of Joker (Super Nintendo)

Für alle hilflosen Fledermäuse hält Ute Braun aus Köln die Paßwörter bereit:

Stage	Paßwort
Stage 2	DNCN
Stage 3	MCHT
Stage 4	DDPP
Stage 5	LDRN
Stage 6	KLTT
Stage 7	CRLB
Stage 8	LKCM
Stage 9	DVWH
Stage 10	TTKR
Stage 11	BTMR
Stage 12	VNGF

Little Samson (NES)

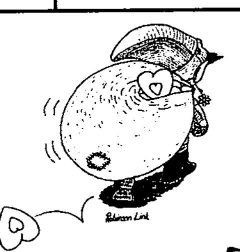
Stefan Lentz aus Sinsheim meldet sich mit Codes zu Wort:

Level	Code
Level 1	?2KC
Level 2	BN&S
Level 3	5J5Q
Level 4	PHC&
Level 5	CLZT
Level 6	J62P

Prince of Persia (Super Nintendo)

Die Codes zur deutschen Version von *Prince of Persia* hat Karl Heinz Cremer aus Köln erspielt:

Level	Code
2	9+7Q+XB
3	TPDRWLN
4	CZ3J+62
5	TY!G3T4
6	MYV7T5R
7	B6Z3W3R
8	VZ4TBQ2
9	3NQ2DKR
10	M5J9L2V
11	T8JSTND
12	947PDL!
13	7WCSTVV
14	4BSX+TD
15	QSZ2DMJ
16	8VP6TKD
17	G1+3SGP
18	ZNTLV4S
19	74WQM65
20	HPJR2RM



Super Soccer (Super Nintendo)

Als Ergänzung zu unserer Code-Liste in *VIDEO GAMES 11/92* hat uns Sven Lindhoff aus Berlin noch ein paar "Karten" geschickt.

Deutschland

→	↗	↓	↓	↘	↑	↓	↓	Belgien
↑	↙	↑	→	→	↓	↓	↗	Uruguay
↑	←	→	←	→	↑	↑	↙	Jugoslawien
↑	↙	↓	↑	↗	←	↑	↓	Kolumbien
↑	←	←	↓	↗	→	↓	↑	Japan
→	←	→	→	↘	←	↓	↑	USA
→	↗	→	←	↑	←	↓	↙	Frankreich
→	→	↑	↑	→	↗	↓	↓	Irland
↑	←	↓	↓	↗	↗	↓	↗	Rumänien
↑	↗	←	→	↗	↙	↑	↗	Kamerun
↑	→	←	←	↗	↙	↑	↗	England
→	→	↑	↑	↘	↖	↑	↗	Holland
↑	→	→	↓	→	↘	↓	↑	Brasilien
→	←	→	→	→	↖	↓	↑	Italien
↑	←	↑	←	→	↘	↑	↑	Argentinien

Argentinien

Belgien	↗	↗	↓	↓	→	↑	↓	↗
Uruguay	↘	↗	↑	→	↑	↓	↓	↗
Jugoslawien	↗	↙	←	←	↘	↑	↑	↑
Kolumbien	↗	←	↓	↑	↗	←	↑	↓
Japan	↗	↙	→	↓	↑	←	↓	↙
USA	↗	→	↓	→	↗	←	↑	↓
Frankreich	↗	↙	↓	←	↘	→	↑	↑
Irland	↘	↙	↑	↑	↗	↙	↓	↗
Rumänien	↖	→	↓	↓	→	↗	↓	↓
Kamerun	↘	↙	↓	→	↘	↙	↓	↗
England	↖	→	→	←	↑	↗	↑	↑
Holland	↘	↙	→	↑	↗	↖	↓	↙
Brasilien	↗	↙	↑	↓	↗	↘	↑	↙
Italien	↗	←	↑	→	→	↘	↑	↑
Deutschland	↗	↗	→	←	↑	↖	↓	↑

Brasilien

↖	→	↘	↓	↗	↑	↑	↑	Belgien
↘	↙	↗	→	↙	↑	↓	↑	Uruguay
↖	←	↘	←	↓	↓	↑	↙	Jugoslawien
↗	→	↙	↑	↗	←	↑	↓	Kolumbien
↖	→	↗	↓	↑	→	↑	↙	Japan
↘	↗	↙	→	↘	→	↑	↑	USA
↗	↙	↗	←	↓	←	↑	↙	Frankreich
↘	↙	↖	↑	→	↗	↑	↑	Irland
↖	←	↙	↓	→	↙	↓	↓	Rumänien
↘	↗	↖	→	↘	↗	↑	↙	Kamerun
↗	↙	↗	←	↓	↗	↓	↑	England
↘	↗	↗	↑	↗	↘	↑	↙	Holland
↖	←	↙	↓	→	↘	↑	↑	Italien
↗	→	↘	→	→	↖	↓	↑	Argentinien

Supercode	↗	↖	→	↙	→	→	↑	→

Italien

→	↗	↗	↓	↗	↓	↓	↓
↑	↙	↖	→	↓	↑	↑	↙
→	↙	↗	←	↙	↑	↓	↑
↑	↙	↗	↑	↘	→	↑	↑
→	↙	↖	↓	↘	←	↓	↑
→	←	↙	→	↓	→	↑	↙
→	↙	↗	←	↓	←	↑	↙

England

↖	→	↓	↙	→	↓	↑	↗	Belgien
↘	↙	←	↘	→	↓	↓	↙	Uruguay
↗	↗	→	↖	↑	↓	↓	↙	Jugoslawien
↗	←	←	↗	↑	←	↗	↙	Kolumbien
↖	→	←	↙	→	←	↗	↙	Japan
↗	←	→	↘	→	→	↗	↗	USA
↗	↗	↑	↖	↑	←	↓	↙	Frankreich
↘	↗	↓	↗	↘	↙	↑	↗	Irland
↗	↗	↓	↙	→	↙	↑	↓	Rumänien
↘	↗	↑	↘	↗	↗	↑	↙	Kamerun
↖	→	→	↖	↑	↙	↓	↑	Brasilien
↘	↗	←	↗	↘	↖	↗	↙	Holland
↖	→	←	↙	↘	↖	↗	↙	Italien
↗	←	→	↘	↘	↘	↗	↗	Argentinien
↖	←	↓	↖	→	↖	↓	↑	Deutschland

Holland

↑	←	↓	↙	↗	↓	↑	↓
→	←	↑	↘	→	↑	↑	↙
↑	←	→	↖	↘	↓	↓	↑
↑	↗	→	↗	→	←	↗	↙
→	↗	←	↙	↘	←	↗	↑
↑	↗	←	↘	↗	←	↗	↑
→	↙	↓	↖	→	←	↓	↙



World Beach Volley (Game Boy)

Paßwort zum Turniermodus von Andreas Amler aus Beuren:

Paß-wort	Besiegte Teams
819357	Australien
058942	dito, China
920751	dito, Japan
834706	dito, Brasilien
207618	dito, USA 1
189735	dito,Rußland1
531860	dito, USA 2
410114	Musikmenü

Super Championship Boxing (Super Nintendo)

Eines der wenigen Import-Module dieses Titels ergatterte Babak Vahdat aus Wiesbaden.

Thomas Mitchell

Rocky Johnson

Level	Code	Code
2	RGDNBCK	VFDNQCJ
3	VGQDNDK	VRDQQDV
4	WGFRBRK	PFRRQRJ
5	XGHFNSK	NFHRQSJ
6	MHTFQHK	MHTRDH
7	NHVSDJK	TTJSDVJ

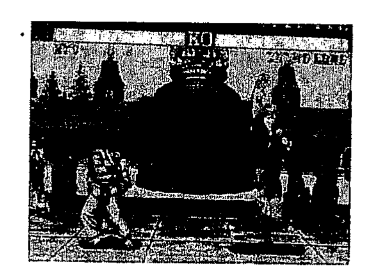
Lemmings (Master System)

Eine glückliche Familie: Simon (15), Sarah (13), Mirjam (9), Ellen (38) und Heinz Lützel (39) haben 10 Wochen lang nicht geruht und alle Levels von *Lemmings* geknackt. Als Dankeschön für Ihren Brief gibt's einen Zuschuß für den nächsten Familienausflug.

Level	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1	TGNDVLWM	YQBDGNBU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
2	ZTGNSUIQ	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
3	BOGMZSEJ	RDHPGFEC	CFKVKUJT	HOEBVKUI
4	TGMZSFKU	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI
5	JSFKVLWN	MZTHPGGF	JTHPFECX	RDHPGGFE
6	BUIQBCFK	DZSEIRCE	PFDZSFLX	CXOEBVKU
7	UJTGMYRD	IQBCFKVL	NBUJSFLW	IQABDHPF
8	HODQRCFK	WMYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
9	VKVLWMZS	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ
10	FLXöGGGG	VLXODZSF	RCFKUJSE	THOECXPF
11	GFECXPGF	PFECXPFE	IRCEJSEJ	DYRCETRD
12	DZSEJSFK	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
13	UIQAABCE	XOECWNBU	WMYQBDGM	DZSFLXPF
14	JSEJTGMY	JSFKVKUJ	YQAAAAAB	DZTHODZS
15	QABDGNBU	THODZTGM	NCWNCWMY	SFKVLWNC
16	IRCEIQAA	YQBCEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
17	BCFLWMZT	HPFDZTHP	QAABDHPG	XPFDYQBD
18	GMZSFLWM	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMZTH
19	ZSEIRCFK	UJTHPFEC	AABDGMYR	ODYQBCFL
20	UJSFKVKU	WNCWNBVL	DHODYQAB	XOECWMYQ
21	JSEJSEUR	WMYRCEJT	DHODYQAD	BCFLXPGF
22	DGNCWMYR	GNBUIQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
23	DHPFDYQA	ABDGMZTH	GFDZTHPG	YRDGNBVK
24	AABDHODY	ODYRCEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
25	QBDHPGFE	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFDZTHPF
26	CXODYQBD	NBVLXPGG	NCWMYRCE	DZTHPGFD
27	HPGGFECX	FDYQBDGN	IRDHODZS	YRCFKVLW
28	ODZSEJTH	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
29	PFECXODY	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPEE
30	RCEJTHOD	ECWMZTGM	GGFDYQBC	

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, wühlt in unserem Fundus von Unendlich-Leben-Cheats und Unverwundbarkeits-Tricks.





Terminator (Mega Drive)

Von einem ausgeschlachteten T-800 erfuhr Thomas Garl aus Löhne die Angriffstaktik der von Skynet ausgesandten Luftjäger, die die Flucht im Jeep (3. Level) behindern. Der **entschlüsselte Code** lautet: Links, rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, links, links, links, rechts, rechts, links, rechts, links, links, rechts, links, rechts, links, links, rechts und links.

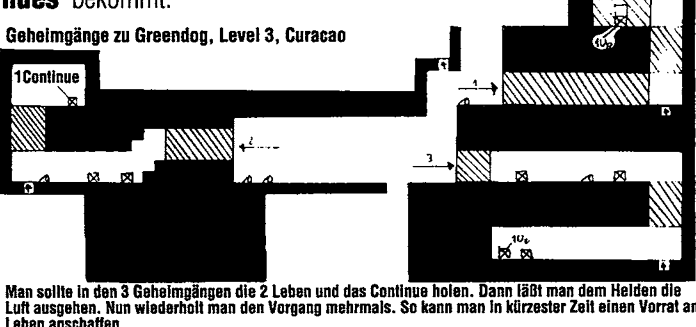
Streets of Rage 2 (Mega Drive)

Robert Ertel aus Gunzenhausen kennt einen interessanten Cheat: Auf dem zweiten Joypad haltet Ihr A und B gedrückt und schaltet per Joypad 1 ins **Options-Menü**. So könnt Ihr zwei neue Schwierigkeitsgrade ("Very Easy" und "Mania") anwählen. Weiterhin könnt Ihr die Lebensanzahl erhöhen und die Level 1 bis 8 einstellen.

Greendog (Mega Drive)

Auf der Karte von Beat Krähenmann aus Belp in der Schweiz seht Ihr, wo Greendog **unendlich viele Leben und Continues** bekommt.

Geheimgänge zu Greendog, Level 3, Curacao



Man sollte in den 3 Geheimgängen die 2 Leben und das Continue holen. Dann läßt man dem Helden die Luft ausgehen. Nun wiederholt man den Vorgang mehrmals. So kann man in kürzester Zeit einen Vorrat an Leben anschaffen

Awesome Golf (Lynx)

Ralph Simm aus Dresden hat uns folgenden Cheat verraten: Als Namen gebt Ihr LANDLORD ein, um mit Druck auf die Option 2 Taste **Idealschläge** (100% und gerade) ausführen zu können. Der Ball landet **automatisch im Loch,** wenn Ihr nochmal Option 2 drückt.

Art of Fighting (Neo-Geo)

Den ultimativen **Superschlag** hat Daniel Krassnig aus Köln auf Lager: Ryo oder Robert führen ihn nur aus, wenn sie wenig Lebens- und viel Special-Energie haben. Bewegt den Stick wie beim Feuerball und drückt so schnell wie möglich die Tasten C und A. So verliert der Gegner (sogar Mr. Karate) mehr als die Hälfte seiner Energie.

Streets of Rage (Game Gear)

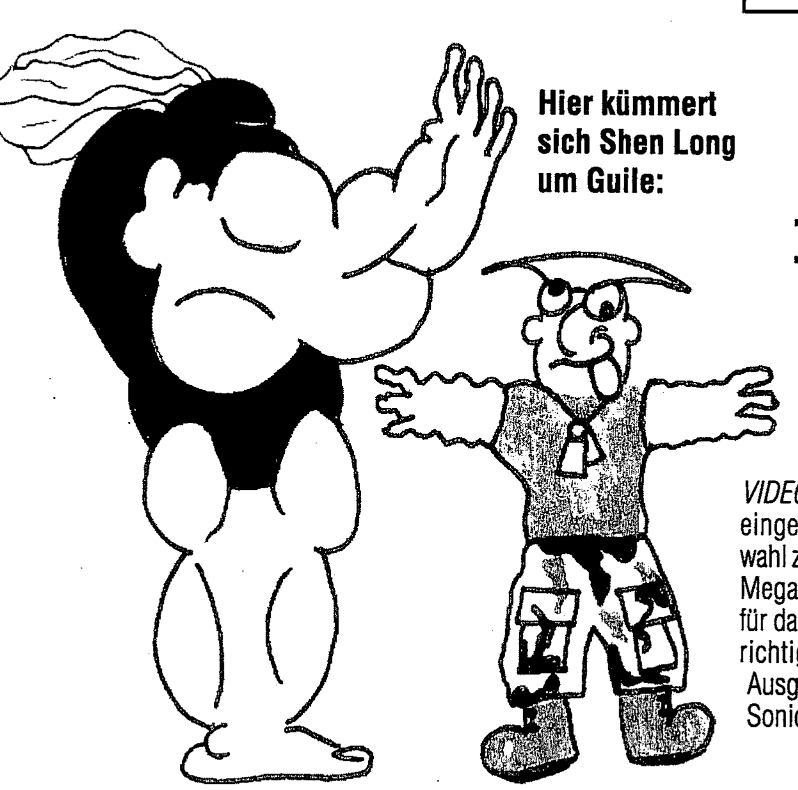
Um bei diesem Prügelknaller alle Levels ohne Kratzer zu überstehen, wählt Ihr im Optionmenü Sound 11 an und drückt die Buttons 1, 2 und Start gleichzeitig. Danach erscheinen zwei weitere Optionen, mit denen Ihr **Level** und **Unverwundbarkeit** anwählt. Das wußte Ute Braun aus Köln.

Action Replay Pro

Diesmal zeichnen Andre Wilhelm aus Hamburg, Maro Blankenburg aus Berlin, Timo Merenda aus Kirchheim, Wolfgang Schiemichen aus Prag, Ute Braun aus Köln und Jürgen Probe aus Erlangen für die Action-Replay-Codes verantwortlich.

System Titel	Code	Bemerkung
Super Nintendo Street Fighter 2		
	7E0ED10A	
	7E0CB200	Player 1 spielt Mr. Bison
	7E0ED108	
	7E0ED108	Player 2 spielt Vega
	7E0ED109	Player 2 spielt Sagat
	7E0ED10B	Player 2 spielt Balrog
	7E0C1645	Player 1 unsichtbar
	7E0C6030	Spielablauf "Turbo"
	7E0D9904	Guile macht Flashkick mit R
	7E0D9608	Ryu macht Dragon mit Y
Super Star Wars		
	7E08FB03	unendlich viele Leben
	7E0A7924	unendlich viel Energie
	7E096FEA	unbegrenzt viel Zeit
	7E087664	unendlich viel Energie im letzten **LEVEL**
Zelda 3		
	7EF36D9D	unendlich viel Energie
	7EF373FF	unendlich viel Magie
	7EF363FF	999 Rubine
	7EF34363	99 Bomben
	7EF37763	99 Pfeile
	7EF36F09	magische Flasche
	7EF35C05	Superelixier
	7EF35201	magischer Umhang
	7EF35302	Zauberspiegel
	7EF35903	Power-Masterschwert
	7EF37407	alle drei Amulette
	7EF37AFF	alle Kristalle in der Schattenwelt

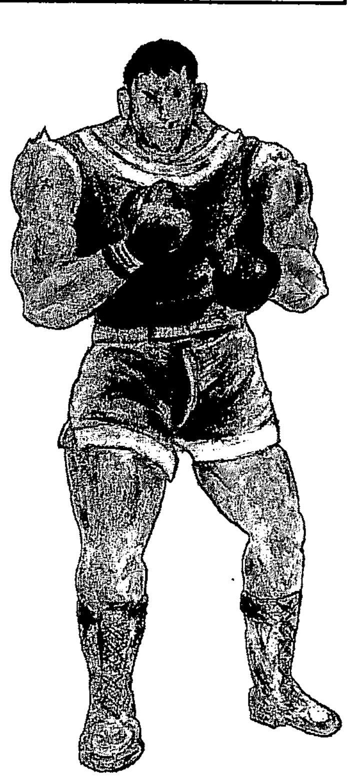
System Titel	Code	Bemerkung
NES Digger T. Rock		
	00001N02	unendlich viele Leben
	00000A12	unendlich viel Energie
	00017D09	unendlich viel Munition
	00017E99	unendlich viele Strickleitern
	00017F01	unendlich viel Dynamit
Total Recall		
	0000F203	unendlich viele Leben
	0002C080	unendlich viel Energie
	0000EF09	unendlich viel Munition Handfeuerwaffe
	0000EF03	unendlich viel Munition Laserwaffe
Game Boy Dragon's Lair US		
	040A38C3	unendlich viele Leben
Escape from Camp Deadly dt.		
	030292C9	unendlich viele Leben
	010298C9	unendlich viel Energie
Metroid 2 dt.		
	0C9951D0	unendlich viel Energie
Mickey's Dangerous Chase dt.		
	01031DC6	unendlich viel Energie
Robin Hood dt.		
	073912D2	unendlich viele Leben
	0C072DD0	Unbesiegbarkeit
Swamp Thing dt.		
	0A01C2C1	unendlich viele Müllmarken
	0103EBC0	unendlich viele Leben
	081FC8C1	unendlich viel Energie
Viking Child US		
	0C634DC7	unendlich viel Energie



Hier kümmert sich Shen Long um Guile:

Falscher Sonic

Wie viele von Euch bemerkt haben, hat sich in den Tips & Tricks von *VIDEO GAMES 3/93* ein Fehler eingeschlichen. Die Levelanwahl zu *Sonic 2* galt nicht für die Mega-Drive-Version, sondern für das Game-Gear-Modul. Den richtigen Cheat haben wir in Ausgabe 4 im Special "Super Sonic" abgedruckt.



MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottelefon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

SUPER NES
DEUTSCH

ACTION REPLAY PRO	99,90
JOYPAD/DAUERFEUER	39,90
Addam's Family	109,90
Actraiser	119,90
Another World	119,90
Axelay	109,90
Castlevania IV	119,90
Darius Twin	99,90
Desert Strike	99,90
Double Dragon	129,90
Exhaust Heat	119,90
F - Zero	89,90
Gods	119,90
Jimmy Connors	119,90
King of Monsters	119,90
Lemmings	119,90
Magical Quest	119,90
Mariopaint	79,90
Mariokart	89,90
NHLPA	119,90
Parodius	119,90
Phalanx	109,90
Pilotwings	89,90
Prince of Persia	119,90
Probotector	109,90
Pushover	109,90
Simcity	85,90
Spiderman	109,90
Spindizzy World	119,90
Starwars	119,90
Streetfighter	89,90
Strikegunner	89,90
Super Off Road	129,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Top Gear	109,90
Turtles IV	109,90
WWF II	129,90
Wingcommander	119,90
Zelda III	89,90

SUPER NES
IMPORT

Super Scope	139,90
Adapter	39,90
Alien vs Predator	119,90
Axelay	89,90
Batman's Return	119,90
Battletech	129,90
Bluesbros.	129,90
Cameltry	69,90
Cybernator	119,90
Cyber Formula	59,90
Darius Twin	59,90
Desert Strike	89,90
Dimension Force	59,90
Doraemon	99,90
Double Dragon	89,90
E.D.F.	69,90
Final Fight	99,90
Ghost'n Ghouls	69,90
Goal	99,90
Gradius	69,90
Harley's Hum. Adv.	99,90
Hunt f. Red October	99,90
Juki Crush	129,90
Lagoon	79,90
Last Twinfighter	49,90
Lemmings	69,90
Magic Sword	79,90
Mickey Mouse	99,90
Musya	79,90
Mystic Quest	79,90
Pang	79,90
Prince of Persia	89,90
Roadrunner	119,90
Rocketeer	49,90
Rushing Beat	79,90
Rushing Beat II	119,90
Space Megaforce	129,90
Starfox	129,90
Super Stadium	49,90
Super Valis	69,90
Sonic Blastman	89,90
Soulblader	79,90
Tecmo Basketball	129,90
Thunderspirits	59,90
Twinbee	129,90
UN Squadron	59,90
WWF Wrestling	79,90

MEGADRIVE

ACTION REPLAY PRO	99,90
EUROADAPTER	25,90
JOYPAD/DAUERFEUER	29,90
ARCADE POWER	89,90
MENACER M. T2	159,90
Alienstorm	39,90
Alien III	89,90
Andre Agassi	99,90
Bad Omen	39,90
Batman, Return of Joker	89,90
Biohazard Battle	89,90
Blockout	29,90
Buck Rogers	59,90
Cadash	39,90
Carmen Sandiego	39,90
Chakan	79,90
Chiki Chiki Boys	79,90
Crackdown	29,90
Crüeball	59,90
David Robinson	49,90
Deadly Moves	89,90
Dream Team USA	79,90
Desert Strike	79,90
EA Hockey	49,90
Ecco the Dolphin	99,90
Fantasia	39,90
Fantasm Soldier	49,90
G - Loc	79,90
Gaiares	39,90
Gainground	29,90
Ghost'n Ghouls	59,90
Ghostbusters	59,90
Granada	29,90
Grandslam	99,90
Jewel Master	29,90
Kid Chameleon	39,90
Lemmings	99,90
LHX Attack Chopper	79,90
Monaco GP II	79,90
NHLPA Icehockey	89,90
Outrun	39,90
PGA Golf II	89,90
Populous	59,90
Powermonger	79,90
Quackshot	39,90
Rastan Saga II	29,90
Rampart	99,90
Rings of Power	69,90
Risky Woods	79,90
Roadrash I	49,90
Roadrash II	79,90
Rolo to the Rescue	79,90
Rolling Thunder II (RGB)	49,90
Sonic I	39,90
Sonic II	69,90
Spiderman	49,90
Streets of Rage II	79,90
Stormlord	29,90
Sword of Sodan	29,90
Sunset Riders	79,90
Tazmania	79,90
Thunderforce III	49,90
Thunderforce IV	89,90
Toe, Jam & Earl	39,90
Toki	39,90
Turrican	29,90
Turtles in Time	79,90
Tiny Toons	99,90
Warsong	79,90
Wani Wani World	29,90
World of Illusion	79,90
Whip Rush	29,90
XDR	29,90
Zerowings	29,90
Afterburner	79,90
Final Fight CD	119,90
Thunderstorm FX	79,90
Wonderdog	99,90

NEO GEO

NEO GEO RGB od. PAL m. Joyboard & Netzteil	699,90
Alpha Mission	199,90
Art of Fighting	359,90
Baseballstars	169,90
Fatal Fury II	379,90
Football Frenzy	179,90
Sengoku II	379,90
Super Sidekicks	319,90
Viewpoint	549,90
World Heroes	379,90

GAMEGEAR

Aerial Assault	39,90
Bare Knuckle	45,90
Berlin Wall	29,90
Arliel	29,90
Busterball	29,90
Devilish	39,90
Donald Duck	39,90
Lemming	59,90
Joe Montana Football	29,90
Mickey Mouse II	49,90
Super Monaco II	39,90
Ninja Gaiden	39,90
Outrun	29,90
Solitaire Poker	19,90
Tarothouse	19,90
Wimbledon Tennis	39,90

GAMEBOY

Battle City	19,90
Battle Ping Pong	19,90
Cha Cha Maru	19,90
Fortress of Fear	29,90
Gauntlet	19,90
Hook	49,90
Krusty Funhouse	39,90
Loopz	19,90
Looney Tones	49,90
Mario Land	29,90
Maru's Mission	29,90
Nemesis 2	39,90
Palamedes	19,90
Robocop 2	29,90
Sneaky Snakes	29,90
Terminator 2 Arcade	59,90
Terminator 2	49,90
TMNT 2	29,90
World Cup	19,90

BACKUP SYSTEME

Sichere Deine Module durch Sicherheitskopien auf Diskette.

Megadrive	699,90
Super Nintendo	699,90
Kombigerät f. Megadrive & Super Nintendo	859,90

Alle Systeme funktionieren mit handelsüblichen 3,5" HD - Disketten.

Lieferbedingungen

Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend.

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

Mickeys Super-Nintendo-Abenteuer zu durchlaufen, ist nicht schwer – alle Shop- und Bonushöhlen zu entdecken, überfordert aber auch manchen Joypad-Profi. Folgt uns und wir zeigen Euch alle Geheimnisse von Magical Quest.
ak



Mickey Mouse: Magical Quest



Mickey Mouse, Standard-Ausführung: Die Maus, mit der Ihr startet, kann Steine aufnehmen und wegschleudern. Waffen habt Ihr keine, nur mit dem Hosenboden katapultiert Ihr Eure Feinde in die ewigen Pixel-Gründe.

LEVEL 1.1:

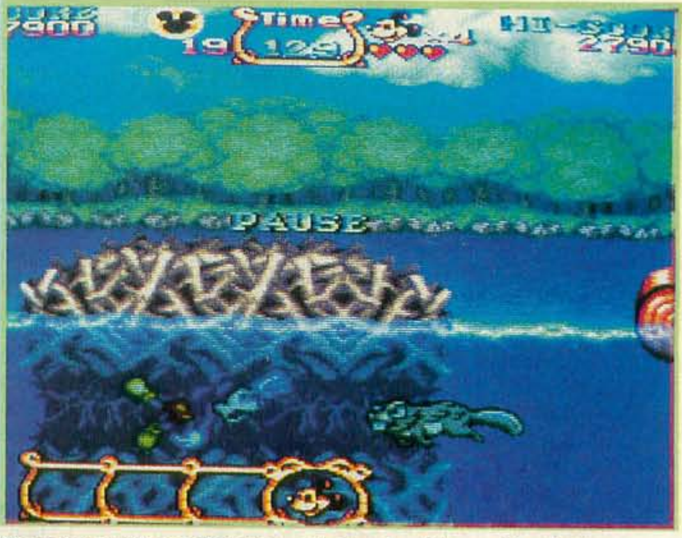






Auf dem Dach des Hauses findet Ihr 12 Steine, in denen ein Herz steckt. Dahinter ist der Eingang zu einem Bonuslevel in den Wolken versteckt. Hier bekommt Ihr Tomaten und zwei Goldmünzen.

LEVEL 1.3:



Wenn Ihr durch den Biberbau schwimmt, gibt's zwei kostenlose Extraleben.

LEVEL 1.4:



Schnappt Euch die Steine und werft sie auf den Kopf der Schlange, bevor sie züngelt und rot anläuft. Mit den Segmenten, die sie verliert, könnt Ihr ebenfalls werfen.

LEVEL 2.2:





Wenn Ihr aus dem Baum kommt, laßt Euch nach unten fallen und steuert dabei nach links. Am Boden wartet ein Geschäft, in dem es je nach Spielfigur andere Gegenstände zu

LEVEL 2.4:



Stellt Euch nach unten, damit sich die Spinne verkehrt herum zu Euch dreht. Wenn sie innehält, schnell nach oben springen und kontinuierlich auf ihren Kopf hüpfen. Magische Schüsse tun's auch.

LEVEL 2.1:







Hinter den angespitzten Pfählen befindet sich ein verstecktes Loch. Unten öffnet sich eine Tür, die in einen Bonuslevel führt. Dort bekommt Ihr ein Zusatzherz für Eure Energieleiste.

LEVEL 3.2:





Verschiebt die Steine so geschickt, daß Ihr nach ganz oben gelangt. Dort versteckt sich ein Bonusraum hinter den Steinen – Goldmünzen rieseln zur Belohnung nieder.



Am Ende des Teilabschnitts staubt Ihr ganz unten eine Freimaus ab.

Mit Turban und Umhang bekleidet, verschließt die Maus ein magisches Pulver, das alle Widersacher lähmt. Im Gegensatz zur normalen Maus könnt Ihr nichts aufnehmen oder ziehen. Dafür schwimmt nur Magier-Mickey ohne Energieverlust





In der Feuerwelt findet Ihr am oberen Bildschirmrand ein Loch. Stellt Euch auf die betreffende Plattform, sie fährt noch oben. Es erwarten Euch Bonusmünzen



Die Klamotten des Feuerwehrmanns sind sehr nützlich: Per Wasserdruck verschiebt Ihr Plattformen, um auf entlegene Plattformen zu gelangen. Außerdem löscht der Strahl brennende Aufzüge und Feuerchen.

LEVEL 3.4:



Immer naß spritzen und rechtzeitig eine Plattform höher springen. Jedes gelöschte Feuerchen hinterläßt einen Hydranten.

LEVEL 5.1:





Mit dem Wasserstrahl baut Ihr Euch in der Eiswelt eine Leiter zur Freimaus. Spritzt dazu einfach die Eissteine an, die in der Luft hängen.

LEVEL 3.3:



Im Bonusraum, den Ihr nur durch Verschieben der Grinse-Plattform erreicht, stecken Goldmünzen





Ganz am Ende des Levels verschiebt Ihr die Steine so geschickt, daß Ihr ganz nach oben gelangt. Auf der Plattform befindet sich hinter den Steinen ein Shop.

LEVEL 4.4:



Wenn sich Robin an die Haken hängt, fegt ihn der Adler nicht aus dem Nest. Stößt er nieder, schnappt Ihr Euch sein Ei mit dem Enterhaken und werft es auf ihn.

LEVEL 5.3:



Kater Karlo trefft Ihr mit Eurem Wasserstrahl. Kauft Euch vorher für 300 Goldstücke mehr Wasser und springt auf Karlos Kopf, bevor er auf die Plattform springen will. Das Wasser friert auch die Schüsse ein.

LEVEL 6.1:





Unter Wasser findet Ihr einen Steinhaufen, hinter dem ein geheimes Geschäft steckt. Dort runter könnt Ihr nur als Magier tauchen, sonst verliert Ihr zuviel Luft.

LEVEL 6.4:



Ihr müßt die Grinsegesichter geschickt verschieben, um am Ende des Levels eine Etage höher zu klettern.



Der Endgegner steckt hinter der linken Tür und ist leicht zu besiegen. Schießt Euren Zeigefinger-Beamstrahl, sobald der Bursche keine Anstalten zum Angriff macht. Zwischendurch ballert Ihr die herumfliegenden Steine und Kerzenleuchter ab. Hinter den anderen Türen verstecken sich bekannte Zwischengegner - bleibt am besten draußen.

Robins Kluft ist sehr vielseitig: Wie mit der normalen Maus nehmt Ihr Gegenstände auf oder zieht sie mit dem Enterhaken heran. Außerdem kann Mickey per Seil schnell ein Stockwerk höher klettern.

Super-Bikuriman



Neues *Street Fighter*-Imitat gefällig? Ihr spielt eine der zwei Spielfiguren, die sich im typischen Prügelspiel-Stil mit andere Kämpfern mißt. Der Boxkampf Mann-gegen-Mann findet vor verschiedenen Hintergründen statt und scrollt nach links oder rechts. Ihr schlagt dem Gegner auf die Nase und boxt ihn schließlich k.o. Wenn Ihr nicht blitzschnell agiert, prügelt Euch der Rivale in den Staub. *Super Bikuriman* ist eine einzigartige Frechheit und eines der schlechtesten Spiele, die momentan erhältlich sind – von ausgefeilten Kampfsport-Bewegungen keine Spur. *ak*

Spieletyp: 

Hersteller: BEC
Testversion von: Eigenimport
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 2 Spielmodi, Musikmenü
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

31% **Grafik**
29% **Musik**
19% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 15%

Combatribes



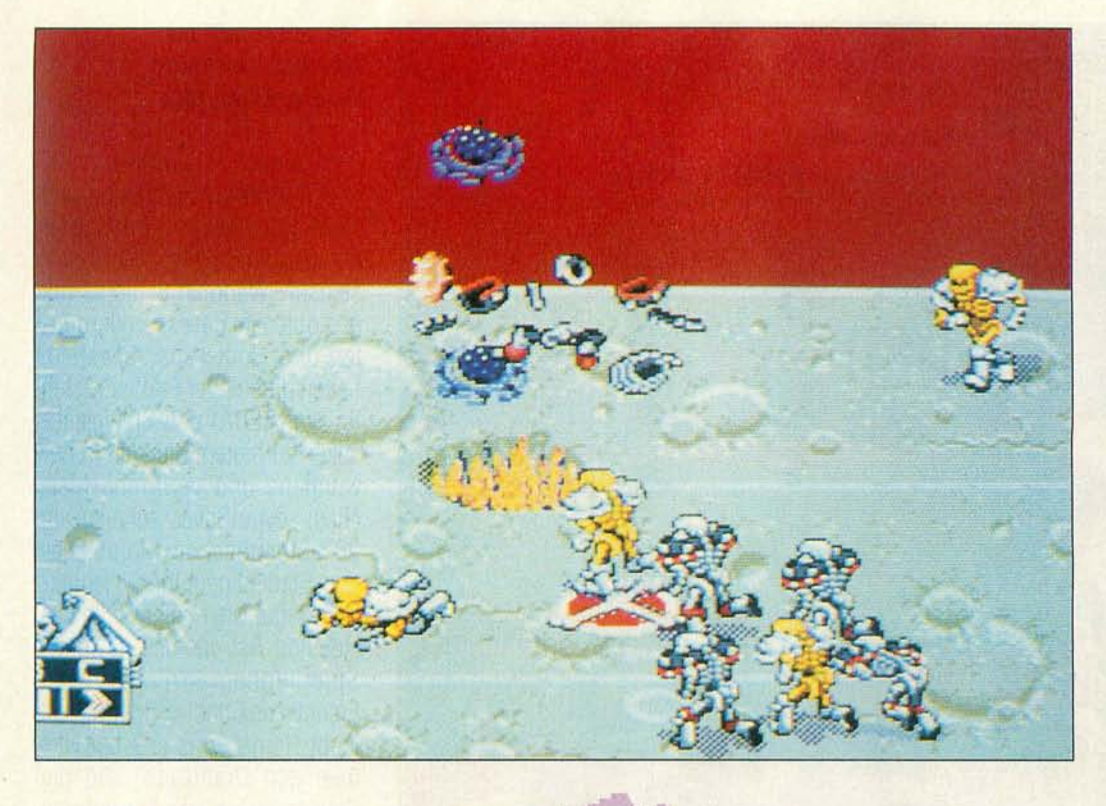
Nach der erfolgreichen Spielautomaten-Reihe *Double Dragon* stellte Technos den erfolglosen Prügelautomaten *Combat Tribes* auf. Bei dem inoffiziellen *Double Dragon*-Nachfolger prügeln sich Eure drei muskulösen Helden vor der typischen Großstadt-Kulisse. Wer sich nicht mit den Computergegnern balgen will, kommt im "VS. Player"-Modus zum Zug: Hier tretet Ihr mit einer von sechs Spielfiguren gegen einen Kumpel an. Die Grafik ist fitzelig, die Sprites übel animiert, die Spielbarkeit indiskutabel: Ihr trefft nur zufällig und die Feinde haben noch nicht mal eine Energieleiste. *ak*

Spieletyp: 

Hersteller: Technos
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade, 4 Spielmodi
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 110 Mark

35% **Grafik**
30% **Musik**
39% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 27%



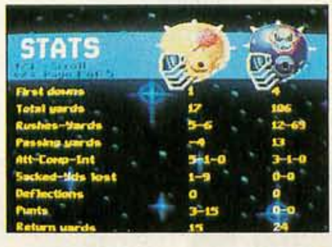
Tritt ein Spieler auf eine Mine, zerlegt er sich in seine Bestandteile

Zombies am Ball

Mutant League Football

Euch sind die Maddens und Montanas dieser Welt zu öde? Erwacht Ihr erst aus Eurer Lethargie, wenn Blut fließt und Knochen splittern? Dann seid Ihr richtig in der MFL – der Mutant League of Football. Wer hier sein Brot verdient, muß gemein, knallhart und grenzenlos brutal sein; nur die besten überleben den Kampf auf galaktischen Footballfeldern. Menschen sind kaum noch in dieser Liga vertreten, denn Skelette, Trolle oder Echsen sind die Stars der MFL.

Ihr wählt Euer Team aus sechzehn Mannschaften der Gift- und der Psychopathen-Liga: die tödlichen Feldstrategen haben malerische Namen wie Todeshaut-Rasierer oder Psycho-Schläger. Daneben gibt es noch die Bestenauswahl aus beiden Ligen und das Allstar Team, die Galaxy Aces. Die höchste Trophäe der MFL ist der bluttriefende Blud Bowl, den Ihr in den Playoffs gewinnen könnt. Ebenso ungewöhnlich wie die Akteure sind die Spielfelder: Im Weltraum haben die Spieler mit verminderter Schwerkraft zu kämpfen, auf Eisfeldern rutschen Eure Running Backs zum Touchdown. Auch Löcher, Minen und Eisfallen schrecken den ehrgeizigen Mutanten-Sportler nicht. Das Playcallsystem und die Spielzüge werden genau wie bei der *John-Madden*-Serie gewählt und ausgeführt. Zusätzlich wechselt Ihr ermüdete oder in die Luft gesprengte Spieler aus, und betrachtet den großen Statistikteil mit individuellen Spielerbilanzen. Um zu mehr Punkten zu kommen, könnt Ihr auf den Extrakick verzichten und nach einem Touchdown in der Conversion mit Running- oder Passing-Play zwei Zähler verdienen.









Neben rasanten Aktionen auf dem Football-Feld wurde auch an Statistiken und interessantes Drumherum gedacht

Reiche Teams bestechen den Schiedsrichter, der die andere Mannschaft mit unglaublichen Strafen belegt: 5-Yard-Penaltys wegen Erbrechen aufs Spielfeld gibt's eben nur in der MFL. Paßt jedoch auf, denn gereizte Teams haben einen bestechlichen Referee zum Fressen gern...

gut

Als wildgewordene Horden fallt Ihr über den Gegner her und brecht in Jubelgeschrei aus, wenn der Wide Receiver auf eine Mine tritt und in seine Skeletteile zerlegt wird. Spielerisch bedienten sich die Programmierer kräftig bei den Maddens, was durchdachte Steuerung und hervorragende Kontrolle garantiert. Witzige Zwischengrafiken und viele martialische Soundeffekte runden das gute Gesamtbild ab. Minuspunkte gibt's für die mangelnde Übersicht bei Fieldgoals oder Punt- und Kickoff-Returns. Die Langzeitmotivation ist für Solospieler nicht sehr groß, außerdem können Football-Neulinge das Geschehen nicht so recht genießen. *iz*

MEGA DRIVE

Spieletyp:
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

66% Grafik
51% Musik
65% Soundeffekte

SPIELSPASS: 75%

MEGA DRIVE



"Bases Loaded" und kein Aus – der Pitcher in arger Bedrängnis

Boys of Summer

Hardball 3

VIDEO GAMES CLASSIC

In der Sportwelt der USA regieren die Saisonarbeiter: Von Herbst bis Winter tummeln sich die Football-Profis über den Platz, danach finden die Stanley-Cup-Spiele der NHL statt und die Basketballer treten im Frühjahr um den Titel in der NBA an. Von Frühling bis zum Herbst übernimmt im Land der unbegrenzten Möglichkeiten nur eine Sportart das Regime: Baseball.

Vor einem Jahr veröffentlichte Accolade die Fortsetzung der beliebten Hardball-Serie für Computer. Nach gewonnenem Rechtstreit mit Sega bekommen auch Baseball-besessene Mega-Drive-Besitzer das Vorzeigespiel in den Modulschacht. Mit vollem Namen nennt sich die Simulation *Al Michaels announces Hardball 3*. Ähnlich wie bei Segas Sportstalk-Serie werden alle Aktionen von digitalisierten Kommentaren begleitet. In diesem Fall sorgt Al Michaels, bekanntester Sportkommentator der USA, für Atmosphäre. Für sein Fachwissen und seine mitreißenden Reportagen erhielt er einen Emmy-Award, den "Fernseh-Oscar".

Das 16-MBit-Speichermonster bietet sämtliche Features der Computerversion: Euch stehen alle 28 Mannschaften der Major League (aus Lizenzgründen wurden Namen und Logos geändert) zur Verfügung, wobei die Expansionsteams der 93'er Saison (Colorado und Florida) schon berücksichtigt sind. Jedes Team besteht aus dem Starting Lineup mit neun Battern. Im Dug-Out (Spielerbank) warten Auswechselspieler auf ihren Einsatz. Auswechselwerfer sind ebenfalls vorhanden: Um die kräftezehrende Saison mit 162 Ligaspielen zu bestehen, reichen 9 Pitcher für Rotation und Saves gerade aus. Jeder Spieler hat eine komplette Individualstatistik: Während Schläger mit gestohlenen Bases, Trefferquoten und Homeruns aufwarten, haben die Pitcher Erfolgsquoten im Wurf (ERA) und Spielestatistiken zu bieten, die sich in gewonnene und verlorene Matches, sowie Saves aufteilen. In 26 authentischen Major-League-Stadien geht Ihr auf Home-Run-Jagd: Die riesige Halle des Houston Astrodomes hat hohe Spielfeldbegrenzungen, San Franciscos Candle Stick Park erlaubt Home Runs erst bei Hits über den Drahtzaun, und die Wände des traditionsreichen Wrigley Fields in Chicago sind wie vor Ort mit Efeu bewachsen.

Je nach Laune schlagt Ihr aus zwei verschiedenen Perspektiven: In der Batter-View, seht Ihr den Wurf hinter dem Schlagmann, entscheidet Ihr Euch für die Pitcher-View steht Ihr hinter dem Werfer und blickt ihm über die Schulter. Bei Hits seht Ihr den Ball von schrägoben ins Outfield segeln, wobei nicht gescrollt wird – der am nächsten zum Ball stehende Spieler unterliegt Euren Steuerkünsten. Jeder Pitcher "bearbeitet die Platte" mit bis zu fünf unterschiedlichen Wurfvarianten. Insgesamt gibt's neun Pitches, die von ultraschnellen Fastballs bis zu trödelnd-langsamen Offs-



Bei Pitcher-Problemen setzt Ihr den Bullpen in Gang

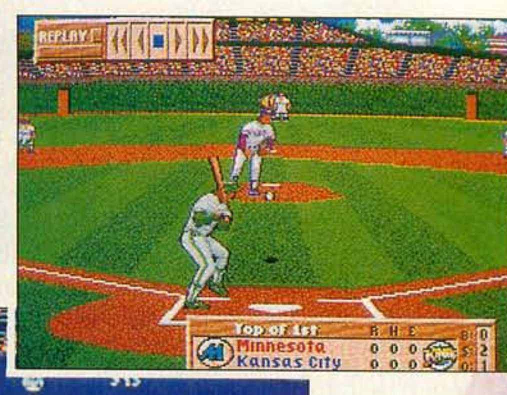


Im Team-Editor dürft Ihr "frische" Akteure erstellen

peed-Bällen reichen. Auch die Batter haben drei Möglichkeiten die Strike-Zone abzudecken: Mit "Power" schwingt Ihr eher unkontrolliert Richtung Tribünen und bei "Contact" sieht Eure Chance auf einen sicheren Treffer rosiger aus – steht ein schneller Mann am Schlag oder soll ein Läufer avanciert werden, laßt Ihr den Ball mit einem "Bunt" vom Schläger abtropfen. Als Trainer gebt Ihr im Spiel die Taktiken und Formationen vor: Sechs verschiedene Infield-Aufstellungen halten die gegnerischen Runner an den Bases oder sorgen für Inning-beendende Double-Plays. Auch das Outfield kann in fünf Variationen umgestellt werden; außerdem dürft Ihr Eure persönlichen Formationen editieren. Befindet sich Euer Team in der Offensive, organisiert Ihr mit Steals, Squeeze-Plays und Hit-and-Run-Taktiken die Run-Produktion. Übung macht den Meister – in der Batting Practice trainiert Ihr Euer Schlagverhalten und stellt Euch auf die unterschiedlichen Pitches ein. Zusätzlich könnt Ihr an einem Home-Run-Derby teilnehmen. Nehmt Ihr zu zweit vor dem Monitor Platz, liegen emotionsgeladene Duelle vor Euch. Solospieler werden im Ligamodus mit der nötigen Langzeitmotivation versorgt: Je nach Lust und Laune nehmt Ihr an einer Kurz-Saison mit nur 13 Matches teil, kämpft Euch durch eine halbierte Spielzeit oder wagt eine komplette Ligasaison mit 162 Auftritten. Erfolgreiche Absolventen der Echtzeit-Saison stehen noch Playoffs und die World Series bevor. Wem Selberspielen zu anstrengend ist, beschränkt sich auf Managerfunktionen. Den aktuellen Spielstand verwaltet eine Batterie. Neben dem Statistikteil und der Action auf dem Spielfeld erlaubt Euch *Hardball 3*, alle Daten selbst zu editieren: Von Teamlogos, über Statistikwerte der Spieler bis zu allen Namen der Ligen, Teams und Akteuren sind Eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt.

super

Als Liebhaber aller *Hardball*-Teile habe ich mich lange auf die Umsetzung des Computerhits für das



Es grünt so grün: Im Chicagoer Wrigleys Field peilt Ihr die efeubewachsenen Outfield-Begrenzungen an



"Close Play at Second" – der Versuch den vorwitzigen Runner auszumachen, scheitert um wenige Zentimeter



Im Outfield hechelt die Verteidigung dem Ball hinterher, während die Runner auf Punktkurs die Bases umrunden.

Mega Drive gefreut. Die erste Enttäuschung wegen der unattraktiven Grafik ist inzwischen längst der Begeisterung gewichen. Soviele Features, unkomplizierte Aktionen und taktische Finessen hat noch kein Sportmodul geboten. Die gewohnt durchdachte Steuerung von Pitcher und Batter ist geblieben, das Drumherum ist ein Schlaraffenland für echte Baseballfans, die nur mit Stapeln von Statistiken glücklich sind.

Hier liegt auch das Minus des dritten Hardball-Teils: Nur echte Profis finden sich im Wust von Listen und Taktiken zurecht. Wer Baseballfan ist, und sich ein Modul gewünscht hat, wo er alles editieren und nachspielen kann, wird mit Accolades Vorzeigemodul glücklich werden. *iz*



Auf den Inhalt kommt es an! Bei *Hardball 3* steht die grafische Präsentation im Hintergrund, dafür drehen ambitionierte Baseballprofis beim Anblick der vielen Auswahlmenüs und Spezialtaktiken durch: Nur Experten setzen die komplexen Innereien des neuen Accolade-Titels in Spielspaß um – wer lediglich die Grundregeln beherrscht und hin und wieder eine Partie Baseball einlegt, ist trotz der genialen Spielbarkeit von *Hardball 3* mit actionreicheren Umsetzungen wie z.B. dem *Super League*-Oldie (gibt's sogar offiziell) besser bedient. Perfektionisten verschaffen sich durch aufwendiges Editieren die fehlende MLB-Lizenz samt Team-Logos und Trikot-Sets – die Daten der Digital-Akteure sind bis auf ihre Namen authentisch.

Hardball 3* ist eine ultimative Simulation mit grandioser Spielbarkeit, die täglich überszeugt. Was will man mehr! *pa

Spieletyp:
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Feature: Batterie
Geeignet für: Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

58% Grafik
51% Musik
47% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 86%

MEGA DRIVE

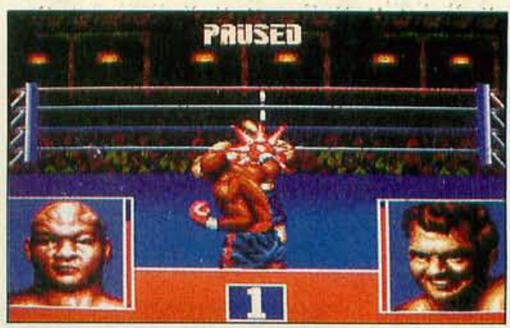
Altenheim strikes back

KO Boxing

Da isser' wieder! Altmeister George Foreman betritt in gewohnter Formschwäche den Mega-Drive-Ring. Der Spielablauf ist unverändert: Am unteren Bildschirmrand fixiert, blickt Ihr Georgie-Boy über die Schulter und drescht auf Euren Rivalen ein. An Schlägen stehen Euch Haken und Geraden zur Verfügung. Seid Ihr in der Defensive, hebt Foreman auf Tasten-Kommando seine Arme zur Deckung oder weicht zur Seite aus. Für flotte Rechts-Links-Kombinationen erhaltet Ihr Superpunches – landet der Extra-Schlag im Ziel, schrumpft die Energiesäule Eures Gegenübers schneller. Neben der Power-Anzeige erfahrt Ihr Euren Gesundheitszustand über eine Nahaufnahme von Georges Kopf: Platzwunden und geschwollene Gesichtspartien kündigen einen Knockdown an. Ziel Eurer Boxerkarriere ist der goldverzierte Champion-Gürtel, der nach erfolgreichem Absolvieren aller vier Wettkampfserien um die beleibte Hüftpartie seines Gewinners gelegt wird. Außerdem dürft Ihr in *George Foreman's KO Boxing* zu zweit in den Ring steigen.

na ja

Die Sportprofis von Flying Edge haben *George Foreman's KO Boxing* im Schnellverfahren auf Segas 16-Bitter umgesetzt: Sound und Grafik wurden auf Niedrigniveau angepaßt – der Spielablauf samt Zwischensequenzen blieb in der Originalfassung. Dafür kloppt sich's auf dem Mega Drive besser; die Spielbarkeit der Sega-Arena ist den Game-Boy- und NES-Vorgängern knapp überlegen. Trotzdem ist Georges vierter Auftritt mit Vorsicht zu behandeln: Nur hartgesottene Foreman-Groupies und Hobby-Boxer halten *KO Boxing* nach den ersten Runden die Treue. *pa*



Die Einsamkeiten des Langstreckenboxers – poor George!

Spieletyp:

Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

52% **Grafik**
41% **Musik**
39% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 48%



In diesem Schacht lassen sich dank der herumschwirrenden Vögeln viele Extraleben kassieren

VIDEO GAMES CLASSIC

Krieg der Kröten

Battletoads

Die ärgsten Feinde der *Teenage Turtles* sind wieder unterwegs: Kröten-Klopper, alias die *Battletoads* spielen sich durch gut ein Dutzend Levels. Wer das NES-Original schon mal ausprobiert hat, dem ist der Spielverlauf bekannt: Die Mega-Drive-Adaption wurde zwar optisch und akustisch aufgemotzt, blieb spielerisch aber unangetastet.

Während ihrer Rettungsmission auf "Ragnarok's World" haben die *Battletoads* viel Arbeit vor sich. Zum Glück sind sie mit knallharten Fäusten und robusten Füßen gesegnet, denn gleich zu Beginn stellen sich ihnen widerwärtige Aliens in den Weg. Zwei rechte Gerade, ein Magenschwinger und schließlich der abschließende Fußtritt bereinigen die Situation allerdings recht schnell. Unterwegs sammeln die Kröten zudem ein paar Extras auf, die vergeßliche Schurken einfach liegen lassen.

Auch wenn der erste Level *Turtles*-typisch horizontal scrollt, verlieren die *Battletoads* schon in der zweiten Szene den Boden unter ihren Füßen. Dann schwingen sie sich nämlich in einen tiefen Schacht – nur von einem dünnen Seil abgesichert. Fleischfressende Pflanzen, gierige Vögel und Elektro-Blitzer bevölkern die düstere Gegend. Ein paar Kilometer weiter gehen die Kröten zur Abwechslung in die Luft: An Bord eines "Speed Bikes" oder "Space Boards" weichen sie Hindernissen aus, springen darüber hinweg und benützen furchterregende Sprungschanzen. Zwischen diesen Kunststücken warten selbstredend die üblichen "Hab'-ich-Dich-dann-tret'-ich-Dich"-Gegner.



Das große Finale findet schließlich im "Tower of Shadow" statt. Dort wartet die finstere Königin, in deren Klauen sich die entführten Pimple und Angelica befinden. Im Vergleich zu dieser Lady in Black waren die vorherigen Endgegener allesamt nur kleine Fische.









***Battletoads* zählt zu den besten Mega-Drive-Modulen der letzten Zeit. Geschicklichkeits- und Actionfans greifen zu!**

super

Der Zahn der Zeit hat kaum an den *Battletoads* genagt. Wie schon das NES-Original, glänzt die gute Mega-Drive-Version mit einem abwechslungsreichen Spielverlauf, der sogar den unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad vergessen läßt. Videospiel-Greenhorns werden allerdings schnell gefrustet: Schon die ersten vier Szenen sind ziemlich lang und verdammt schwer – aber selten unfair. Ansonsten mundet das Spiel hervorragend: fetzige Musik, tadellose Technik, ansprechende Grafik und kleine Gags muntern den Spieler immer wieder auf. Battletoads ist weit mehr als ein simples Prügelspiel: Anders als die Mega-Drive-Turtles fordern die Kröten neben kräftigen Bizeps exzellentes Timing, viel Geschicklichkeit und intelligente Spielstrategien. Wer clever spielt, kommt viel weiter. Eines der besten Spiele für Segas 16-Bit-Konsole, die in letzter Zeit erschienen sind. *mg*



Spieletyp:
Hersteller: Tradewest
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

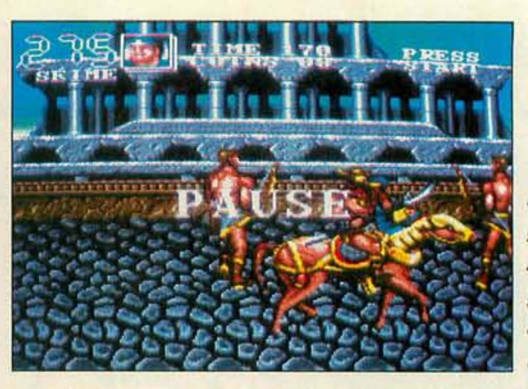
70% **Grafik**
79% **Musik**
70% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 83%

Daneben geschlagen

Double Dragon 3

Billy Lee und sein Zwillingsbruder Jimmy gingen vor einigen Jahren erstmals auf die Straße, um die Welt von den bösartigen Black-Shadow-Kämpfern zu erlösen. Das irre Oberhaupt dieser Prügel-Sekte wollte damals die Welt in die Luft sprengen! Als er auf die Dragon-Brüder aufmerksam wurde, kidnappte er Billys Freundin Marion und legte das Double-Dragon-Trainingscenter in Schutt und Asche. Jetzt waren Billy und Jimmy erst recht sauer und statteten dem Black-Shadow-Lord einen Besuch ab. Jahre später rühren sich die Gegner wieder und formieren eine neue Armee. Diesmal nennen sie sich "Scorpions" und bezichtigen Billy und Jimmy des Mordes. Um ihre Unschuld zu beweisen, mußten die Brüder die gefährliche Bande niederschlagen und den Ober-Skorpion per Muskelkraft und Waffeneinsatz ausschalten.



In einem griechischen Amphitheater greifen Euch schwerbewaffnete Krieger an

Seitdem sind zwei Jahre vergangen, bei Double Dragon 3 suchen die zwei Kampfdrachen nach den mysteriösen Rosetta-Steinen. Hiruko, eine altmodische Weissagerin, weiß um die Legende der Steine und beglei-



Billy gibt's auch den Hobby-Schornsteinfegern



Die Dinger aus dem Sumpf greifen an

tet die Drachen durch fünf Levels. Die Lee-Brüder müssen schnell arbeiten, sonst fallen die Steine in die Hände einer bösen Macht, die sie hemmungslos mißbrauchen will. Ihr reist rund um den Erdball - von New York über China bis nach Japan – und duelliert Euch mit internationalen Straßenschlägern. Mit Schlägen, Tritten und je drei wirkungsvollen Spezial-Attacken schaltet Ihr die aufdringlichen Gesellen aus. Wer selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht weiterkommt, geht in einem der Geschäfte einkaufen: Dort gibt's neben neuen Spielfiguren und Waffen auch Lebensenergie.



Tiefschläge sind erlaubt



Bei diesem freundlichen Chinesen beschafft Ihr Euch neue Spielfiguren, Schläge, Waffen und Power

geht so

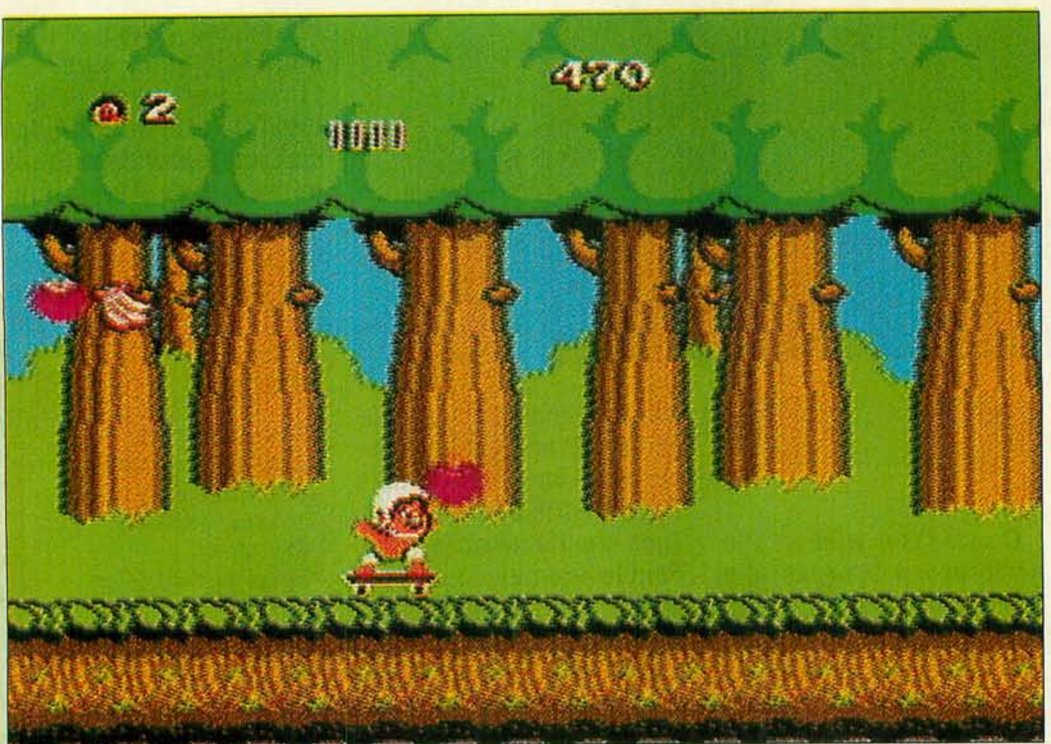
Da sind sie wieder: Die gefährlichen Dragons, die sich erbarmungslos um jeden Bösewicht kümmern. Zum x-ten Mal werden sie auf die Reise gegen "das Böse" geschickt – und seit dem Automaten-Kassenschlager, der Mitte der 80er Jahre für Aufregung sorgte, hat sich am eintönigen Spielprinzip praktisch nichts geändert. Für heutige *Streets of Rage*-Verhältnisse ist ihr dritter Mega-Drive-Auftritt dürftig: Wenn Euch die heranwackelnden Feinde einmal umzingelt haben, löst Ihr Euch weder mit taktischem Geschick noch mit Feuerknopf-Kunststückchen aus der Umklammerung. Die Feinde schlagen schneller zu als Ihr, sind ihrerseits aber schwer zu fassen. Zu zweit sieht's natürlich besser aus, trotzdem verliert Ihr schnell Lebensenergie und Motivation. Zum unfairen, weil undurchsichtigen Spielablauf gesellen sich unspektakuläre Grafik und dürftige Animation. Lediglich die Musik ist ein Lichtblick dieses dumpfen Durchschnitts-Kloppers. ak

MEGA DRIVE

Spieletyp:
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Musikmenü
Geeignet für: Einsteiger

CA.-Preis: 110 Mark
48%
Grafik
59%
Musik
31%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **47%**



Für Klassik-Fans: Hudsons Inselhüpferei gibt's jetzt auf der NES-Konsole im Original.

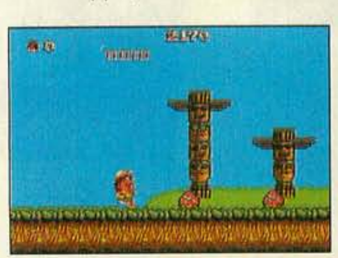
NES

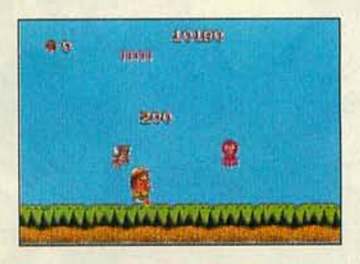
Evergreens

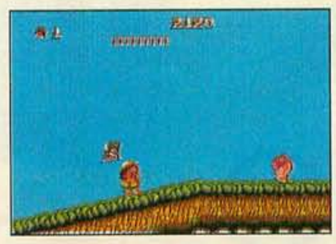
Adventure Island Classic

Der urige Wunderknabe Higgins feiert Wiederauferstehung. Lange mußte sich die NES-Gemeinde mit dem zweiten Teil der erfolgreichen *Wonderboy*-Variante begnügen. Nun kramt Hudson Soft das Original aus den Archiven und setzt es mit dem Titel *Adventure Island Classic* für die NES-Konsole um. Die Story: Ein übler Hexenmeister entführt Meister Higgins kleine Prinzessin Leilani und verschleppt sie auf ein Eiland im Pazifik. Ihr begleitet den Kerl mit der kecken Mütze über acht Inseln. Die sind mit Wäldern, Bergen und Höhlen übersäät und wimmeln vor Fallen und Feinden. Außerdem warten Kobras, Kojoten, Totenköpfe und glitschige Schnecken. Ein unbesiegbares Feuer, flatternde Fledermäuse und angriffslustige Spinnen erschweren die Suche nach der schönen Prinzessin. Sind mehrere Levels geschafft, wartet zum Abschluß ein Obermotz.

Auch wenn Ihr anfangs schutz- und waffenlos über die Insel hoppst, seid Ihr den Feinden doch nicht hilflos ausgeliefert. In versteckten Eiern wartet Hilfe: z.B. ein Skateboard, es beschleunigt Eure Reisegeschwindigkeit ganz enorm, allerdings läßt sich das Gefährt nicht abbremsen. Weitere Extras: ein Schutzengel, der Euch für einige Sekunden unbesiegbar macht und Wurfäxte. Wer seine Axt fleißig schwingt, findet verborgene Eier. Manche Eier sind freilich auch faul. Die Eierpflanze zieht beispielsweise blitzschnell jede Menge Energie ab. Habt Ihr in der ersten Runde das Ei mit der Biene gefunden, winkt ein Extra-Continue.









Mit einer kecken Mütze auf dem Kreuzzug: Higgins hopst über die Inseln im Südpazifik, um seine schöne Prinzessin zu befreien.

geht so

Eine Levelanwahl wäre bei einem derart umfangreichen Spiel fürwahr kein Luxus gewesen. Mit nur drei Leben ausgestattet, werdet Ihr so öfter als Euch lieb ist, zurück an den Startplatz katapultiert. Richtig schwere Szenen wechseln dabei mit durchschnittlicher Jump'n'Run-Kost. Meister Higgins Sprungtechnik ist zudem gewöhnungsbedürftig – besonders der jeweils erste Satz läßt an Sprungkraft zu wünschen übrig. Der Nachfolger *Adventure Island 2* lebt davon, daß das gute alte *Wonderboy* konsequent auf Schwächen und Verbesserungsmöglichkeiten abgeklopft wurde. Solche Features fehlen natürlich in der Classic-Version. Das Spiel ist – wie auch die anderen Inselabenteuer von Hudson Soft – ziemlich lang und erfordert viel Ausdauer und Geschicklichkeit. Die Soundeffekte und die grafische Umsetzung ist gut gelungen. Echte *Adventure Island*-Fans müssen sich die Classic-Version unbedingt schnappen. ***mn***

Spieletyp:
Hersteller: Hudson
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 130 Mark

47% **Grafik**
45% **Musik**
40% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 63%

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Outrun 2019	Preis a. Anfr.
Flintstones	Preis a. Anfr.
Hit the Ice	89,-
Tiny Toons	Preis a. Anfr.
Amazing Tennis	Preis a. Anfr.
F-15 Strike Eagle II	Preis a. Anfr.
Final Fight CD-Rom	Preis a. Anfr.
Klaxx dt	39,-
Rambo dt	39.-
Super Offroad dt	39.-
Universal Soldier dt	39.-
G-Loc	89.-
Golden Axe III	Preis a. Anfr.
Splatterhouse III	99.-
Tiny Toons dt	99.-
Battletoads	89.-
Muhammed Ali	Preis a. Anfr.
Fatal Fury	99.-
King of Monsters	Preis a. Anfr.
Jeopardy	Preis a. Anfr.
TMNT Turtles dt	89.-
Agassi Tennis nur RGB	89.-
Alien III dt	69.-
American Gladiators	99.-
Aquatic Games us/dt	69.-/99.-
Ariel dt	99.-
Bad Omen jp	39.-
Batman Returns us/dt	79.-/99.-
Block out jp	29.-
Bulls vs Lakers dt	99.-
Captain America us	69.-
Chakan dt	99.-
Championship ProAm	Preis a. Anfr.
Crüe Ball us	69.-
David Robinson us/jp	69.-/49.-
Deadly Moves us	99.-
Desert Strike us/dt	89.-
Double Dragon jp	79.-
Dragons Fury dt	99.-
Dungeons & Dragons dt	109.-
EA Hockey us	79.-
Eco Dolphin dt	99.-
Euro Club Soccer dt	99.-
Fantasia jp	39.-
Galahad us/dt	99.-
George F. Boxing us	79.-
Ghost'n Ghouls jp	59.-
Global Gladiator us	99.-
Gods (nur auf 60Hz)	89.-
Golden Axe II jp	49.-
Grandslam Tennis dt	99.-
Green Dog us	89.-
Gynoug jp	39.-
Humans	99.-
Indiana Jones dt	99.-
James Bond 007	89.-
Joe Montana III us	89.-
John Madden 92 us	69.-
John Madden 93 us	89.-
Jordan vs Bird us	69.-
Juju Legend (Toki) jp	29.-
Kid Chameleon jp	39.-
Leaderboard us	89.-
Leynos jp	29.-
LHX Attack Chopper us	89.-
Lotus Turbo C dt	99.-
Magical Hat	29.-
Monaco GP 2 RGB jp/dt	69.-/99.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-
Ninja Gaiden	99.-
Power Mongen us	89.-
Predator II us	89.-
Quackshot jp	49.-
Risky Woods us/dt	89.-/99.-
Road Rash II	89.-
Shadow Dancer jp	39.-
Shadow o.t. Beast III us	89.-
Shining i.t. Darkness dt	129.-
Side Pocket us	89.-
Sonic II jp/dt	69.-/99.-
Splatterhouse II jp	79.-
Streets of Rage II dt	89.-
Streets of Rage jp	49.-
Sunset Riders dt.	99.-
Super Battle Tank us	89.-
Super Shinobi jp	39.-
Sword of Sodan jp	29.-
Task Force Harrier	29.-
Tazmania	69.-
Terminator II us/dt	89.-/99.-
Terminator dt	89.-
Thunderforce IV dt	99.-
Toe Jam & Earl jp	49.-
Turbo Outrun jb	39.-
Universal Soldier us	79.-
USA Team Basketball us	99.-
Verytex	29.-
World of Illusion dt	89.-
WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
Arcade Powerstick	79.-
Japan Converter	19.-
Converter 60Hz auf PAL	Preis a. Anfr.
RGB Kabel	19.-
PRO2 Pad	39.-
Manacer dt.	129.-
Action Replay PRO	119.-
Magnum Set	349.-
Mega Drive o. Spiel	199.-
Mega Drive m. Sonic	249.-

Viele Angebote ab 29.- - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

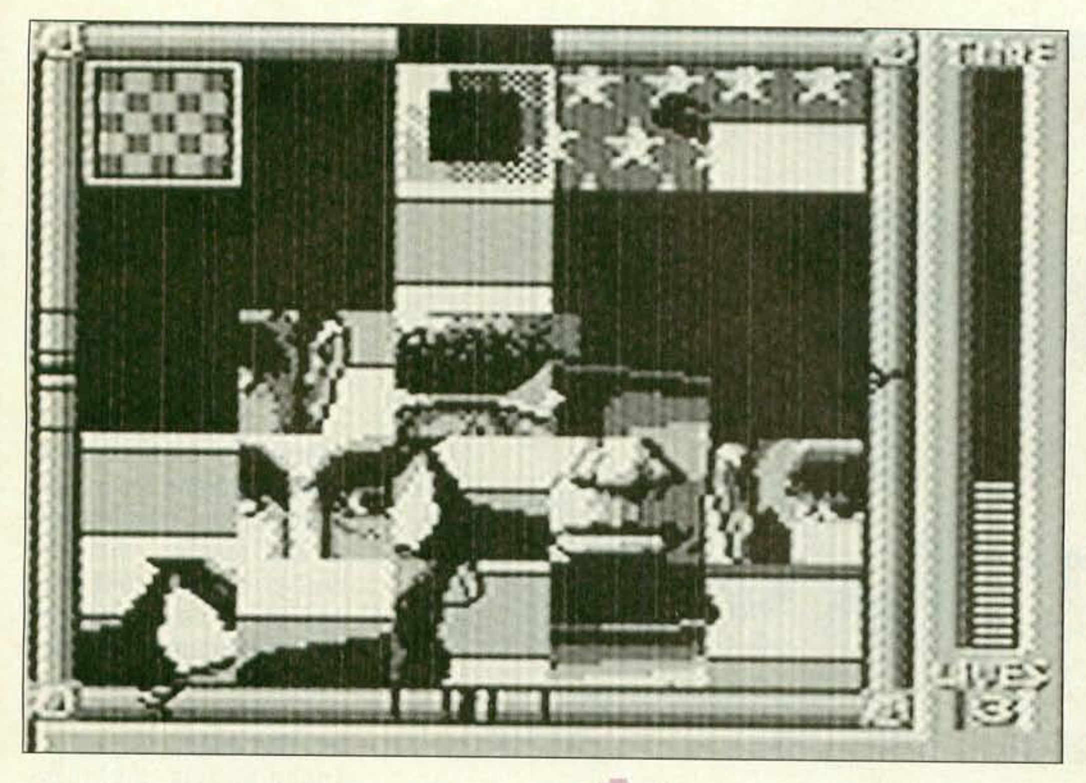
Titel	Preis
F-15 Strike Eagle	119.-
Shanghai us	99.-
Death Vally Rally dt	129.-
Dragon Ball Z	Preis a. Anfr.
Fortified Zone	139.-
Dead Dance	Preis a. Anfr.
Edono	Preis a. Anfr.
2020 Baseball	Preis a. Anfr.
Bio Metal (Darius 3)	Preis a. Anfr.
Cool World	119.-
Outlander	Preis a. Anfr.
Star Fox us	Preis a. Anfr.
Tecmo NBA us	Preis a. Anfr.
King Arthurs World us	119.-
Alien vs Predator	119.-
Amazing Tennis us	99.-
Axelay jp/dt	79.-/119.-
Batman Return	139.-
Battle Teach	Preis a. Anfr.
Best of the Best	99.-
Bulls vs Blazers	109.-
Cacoma Knights jp	79.-
California Games us	109.-
Camel Try jp	59.-
Castlevania jp	79.-
Chuck Rock us	109.-
Desert Strike us	109.-
Dina City jp	69.-
Dragons Lair dt	129.-
Exhaust Heat jp	79.-
Exhausted Heat II	139.-
Faceball 2000 us	79.-
Fatal Fury jp	129.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	99.-
Firepower 2000 nur us	99.-
Gods dt/us	109.-/129.-
Gun Force jp/us	119.-
Harley Humongous	119.-
Hat Trick Hero jp	79.-
Hit the Ice	119.-
Hook us/jp	99.-
Irem Skin Games	119.-
Jaki Crush	119.-
James Bond jr. us	89.-
Jimmy Connor Tennis us	109.-
Joe & Mac dt/us	109.-
Joe and Mac 2 jp	119.-
Lemmings jp	59.-
Magic Sword jp	59.-
Mario Paint dt/us	89.-/99.-
Mech Warrior	Preis a. Anfr.
Mickey Mouse us	119.-/129.-
Mr. Suzuki F1 jp	79.-
Mushya jp	59.-
Mystic Quest us	89.-
Mystical Ninja us	119.-
NBA Allstar Challenge us	129.-
NCAA Basketball us	99.-
NHLPA Hockey 93 us	109.-
Out of this World jp	99.-
Parodius dt/jp	129./109.-
Space Megaforce us	109.-
Spiderman us	119.-
Star Fox	139.-
Streetfighter dt	89.-
Super Contra jp	89.-
Super Cup Soccer jp	59.-
Super Ghost'n Ghouls dt/us	99.-
Super Mario kart us/dt	99.-/89.-
Super Pang jp	89.-
Super Probotector dt	119.-
SUPER STARWARS dt/us	129./149.-
Super Valis	59.-
Super Volleyball jp	99.-
Terminator 2 us	119.-
Tetris II	119.-
Tiny Toons dt/us	129.-/109.-
Top Racer	69.-
Turtles 4 jp/dt	99.-/119.-
Twinbee	Preis a. Anfr.
UN Squadron	89.-
Valken (Cybernator)	119.-
Wing Commander us/dt	119./129.-
Wrestlemania jp	79.-
Zelda III dt.	89.-
ASC II Joypad us/jp	49.-
AV Kabel dt	19.-
RGB Kabel jp/us	29.-
4-Spieler Adapter	59.-
Super Scope us	119.-
Capcom Powerstick Fighter us/dt	169.-
Super Advantage Joyboard us/dt	109.-
Joypad dt Nint	29.-
SN Pro Pad dt	29.-
Universal Adapter dt 16bit	39.-
Game Genie	129.-
Action Replay PRO	119.-
Super NES mit Mario 2 Pads us	319.-
Super NES ohne Mario 1 Pad us	249.-
Super NES mit Mario 1 Pad dt	289.-
Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Pilotwings us/dt	89.-
Power Athlete jp	89.-
Prince of Persia us/jp/dt	99.-/129.-
Race Driving us	89.-
Rampart us	99.-
Ranma 1/2 II	139.-
Road Riot 4WD us	89.-
Road Runner us	109.-
Rushing Beat II	129.-
Sim City dt	99.-
Skull Jaggar us	99.-
Soul Blazer us	119.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Software für Amiga, PC und NEU!! NEO-GEO!
Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Noch herrscht Chaos – zur Komplettierung des Puzzles habt Ihr nur wenig Zeit

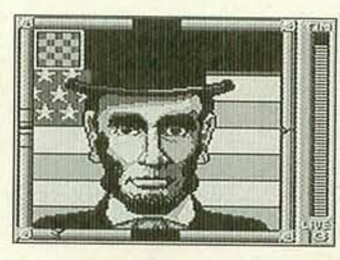


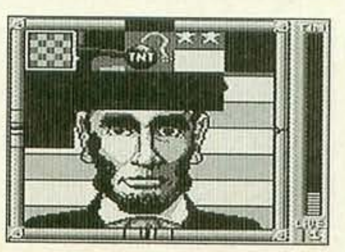
Puzzle Panik

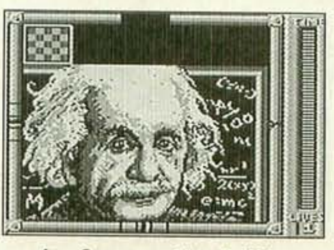
Splitz

Schon auf dem Titelbild grinst das erhabene Haupt des Denk-Profis Albert Einsteins – Euch erwarten also knobellastige Vergnüglichkeiten. Ziel ist's auf einem 5 mal 5 Feldern großen Spielplan ein Puzzle zusammenzusetzen. Wird das nicht innerhalb eines Zeitlimits geschafft, geht eines Eurer drei Leben flöten. In der linken oberen Ecke befindet sich der Puzzle-Auswurfgenerator. Bewegt Ihr Euren Cursor darauf und drückt einen Knopf, rutschen die Teile nach rechts heraus. Sie bleiben solange in Bewegung, bis sie an ein Hindernis stoßen – der PC-Klassiker "Atomino" läßt grüßen. Um ein Puzzlestück weiterzubewegen, positioniert ihr Euren Cursor darüber und drückt den zweiten Feuerknopf sowie das Joypad in die gewünschte Richtung. Wenn der Cursor über einem der Elemente ruht, zeigt Euch ein blinkender Punkt, wo es im Gesamtbild eingepaßt werden muß. Je mehr Puzzle den Bildschirm füllen, desto komplizierter wird es, einzelne Bausteine an den gewünschten Platz zu manövrieren. Hier ist's sehr wichtig, schnell und präzise zu steuern. Mit träger Grübelei alleine kommt Ihr auf einem gefüllten Bildschirm nicht weit. An den Wänden tauchen unregelmäßig magnetische Reflektoren auf, die verhindern, daß ein Teil in eine bestimmt Richtung bugsiert wird. Außerdem öffnen sich Türen an den Wänden. Das ist praktisch, wenn Ihr eines der nicht zum Satz gehörenden Teil loswerden wollt. Wer nicht aufpaßt verliert aber auch so ein wichtiges Teil. Der Generator spuckt Pfeil-, Messer- und Teddybärsymbole aus. Diese schubst Ihr so schnell wie möglich aus einer Tür, um keinen wertvollen Platz zu verlieren. Gefährlich ist die Bombe. Wenn Ihr sie nicht vom Bildschirm bringt bevor die Zündschnur abgebrannt ist, heißt es von einem Leben Abschied nehmen. Nach drei Levels belohnt Euch die erste Bonus-Stufe. Hier befinden sich schon alle Teile am Bildschirm. Ihr müßt sie sortieren, habt aber kaum Platz um die Teile vom einen Rand zum anderen zu wuchten.









Keine Gnade für Schlafmützen: Nur wer den Cursor gut im Griff hat, schafft es vor dem Zeitlimit das Puzzle zu komplettieren.

geht so

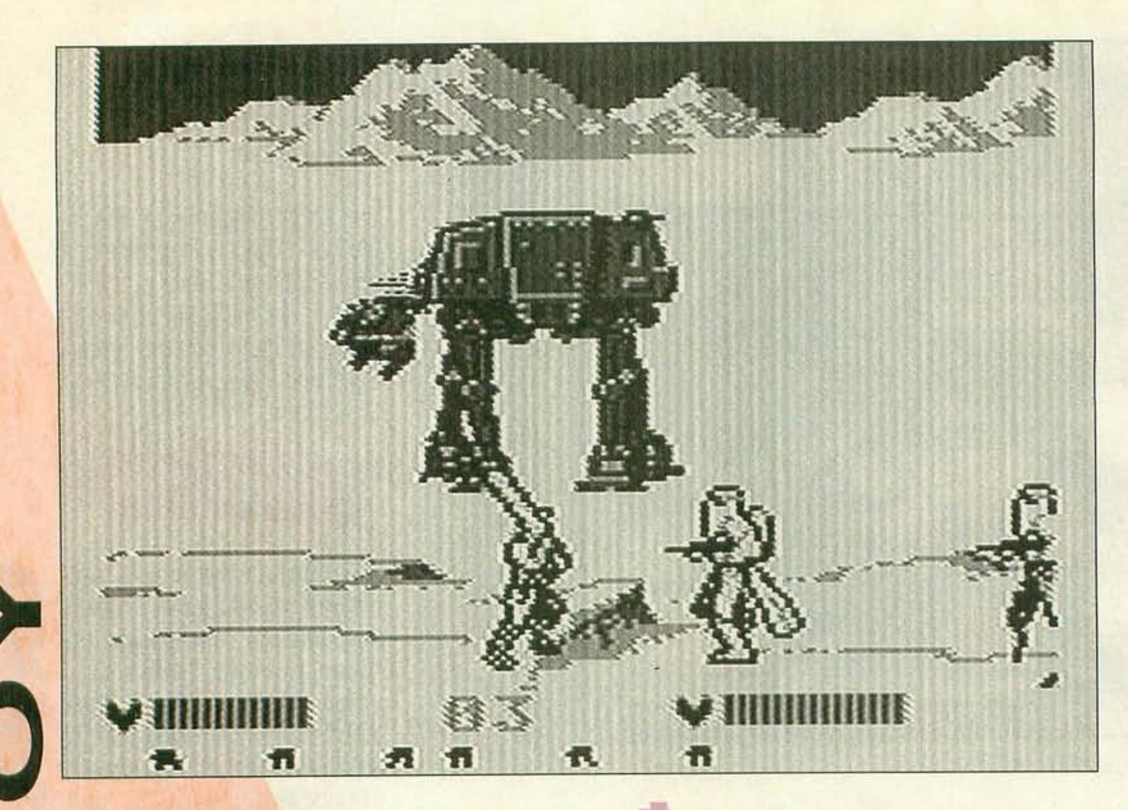
Grübelklassiker wie Tetris und Kwirk haben bewiesen, daß sich aus einfachen Ideen geniale Spiele machen lassen. Auch bei Splitz ist das Grundkonzept unkompliziert. Leider macht dieses Modul deutlich, daß eine simple Idee noch kein Garant für ein Spitzenspiel ist. Die Bilder sind immer wieder dieselben. Ein Continue gibt es auch nicht, was den Wiederholungseffekt noch verstärkt. Abgesehen von der empfohlenen Anti-Bomben-Strategie gibt's kaum einen Weg mit dem Ding fertig zu werden. Wer gemütliche Grübeleien bevorzugt sei gewarnt: Ihr benötigt eine gehörigen Portion Geschicklichkeit, um die Aufgabe im Zeitlimit zu bewältigen. Mit *Splitz* ersteht Ihr ein mittelmäßiges Modul. *se*

Spieletyp:
Hersteller: Imagineer
Testversion von: G. Alt
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

25% Grafik
36% Musik
31% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 35%

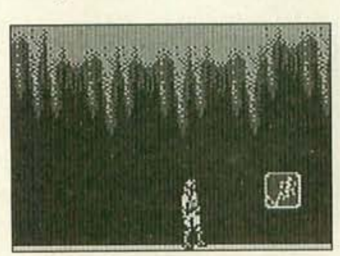


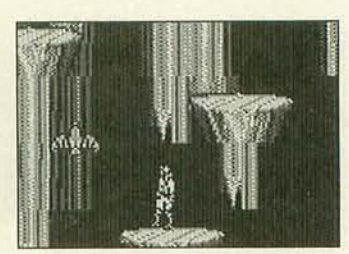
Schlacht um Hoth: Die Filmhandlung wird mit diesem Modul präzise nacherzählt.

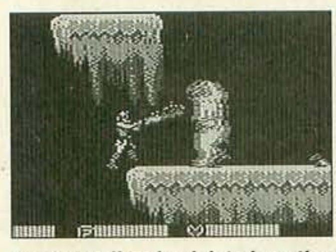
Monotonie im Weltall

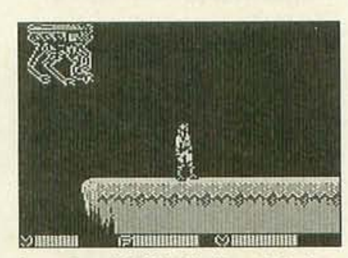
Empire strikes back

Gute Zeiten für Star-Wars-Freaks: Unmittelbar nach der Umsetzung des ersten Teils der Trilogie (Test in *VIDEO GAMES 12/92*) wartet das Fortsetzungsmodul auf seinen Game-Boy-Auftritt. Die Rebellen haben ihre Basis auf der Eiswelt Hoth installiert. Eure erste Aufgabe ist's, die imperiale Spionagedrone zu erledigen, um die Galgenfrist für die überstürzte Flucht zu verlängern. Zuerst trägt Euch ein Tauntaun-Reitmonster durch die Eiswüste – bleibt Ihr im Sattel schluckt das Tauntaun alle feindlichen Treffer. Durch die unterirdischen Höhlen stampft Ihr zu Fuß; die Macht ist erst dann mit Euch, wenn Ihr bestimmte Icons eingesammelt habt. Mit dem Levitations-Trick, dem Schutzschild und Power-Ups für Säbel und Knarre könnt Ihr dem Imperium den Tag ganz schön versauen. Leckeres Höhlenmoos belebt das Tauntaun, Herzsymbole bringen Euch wieder in Form. Auch in Streifen gesäbelte Untiere lassen Lebensenergie zurück. Der erste Level scrollt in alle Richtungen und fordert Eure Jump-'n-Run-Qualitäten. In Höhlen müßt ihr ein gutes Gedächtnis beweisen, um die jeweils richtige Abzweigung zu finden. Die Höhlenbewohner sind nur schlappe Sparringpartner. Mehr Nervenkitzel wartet bei den Präzisionssprüngen über den Säurefluß. Dort bedeutet jeder falsche Schritt ein schnelles Ende. Aber dank Continue behaltet Ihr alle gesammelten Extras. In der zweiten Stufe klemmt Ihr Euch hinter den Knüppel eines Snowspeeders und stoppt vor dem Hintergrund einer orthodoxen Vertikalballerei den Vormarsch der AT-AT-Kampfmaschinen. Diese beiden Genres wechseln sich in weiteren sieben Levels ab.









Empire strikes back ist ein actionlastiges Geschicklichkeitsspiel, das auch Eure Geduld und Euer Orientierungsvermögen fordert.

na ja

Üble Vorahnungen kamen mir bereits bei der Eiswüstensequenz. Denn nach jedem Sprung passiert kurze Zeit nichts – mit dem Weiterscrollen läßt sich das Spiel sekundenlang Zeit. Außerdem steuert sich Luke so komfortabel wie ein betrunkener Grashüpfer. Wer durch die Last des Technikfrusts nicht erdrückt ist, wird der Langeweile erliegen: In den weitläufigen Höhlen der ersten Level ist nichts los und nur alle zwei Bildschirme läßt sich ein Gegner blicken. Abgerundet wird das Drama mit unfairen Stellen, in denen man sich chancenlos eingeklemmt findet. Der Weg durch die Höhle läßt sich nur durch "Trial and Error" finden, wobei jeder Lebensverlust den Neubeginn bedeutet. *Empire strikes back* lockt mit neun Levels – es wäre schön gewesen auch etwas Spielbarkeit und -witz zu finden. se

Spieletyp:
Hersteller: Capcom
Testversion von: --
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 120 Mark

46% **Grafik**
43% **Musik**
39% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 37%

Sport ist Mord

Speedball 2

Speedball 2 wurde von den Programmierern Bitmap Brothers ersonnen, die durch Computerspiele wie Xenon, Cadaver und Gods von sich reden machten. Die Umsetzung des zweiten Teils der Ballprügelei *Speedball* ist weitgehend identisch mit den Heimcomputer-Versionen. Bei dieser futuristischen Handballvariante leitet Ihr die Geschicke Eures Teams "Brutal DeLuxe". Wie der Name vermuten läßt, geht's dabei nicht gerade zimperlich zur Sache: All Eure Spieler sind in metallische Panzerkombis gekleidet und boxen mit eiserner Faust. Die *Speedball*-Regeln sind einfach: alles ist erlaubt und der Ball muß ins gegnerische Tor. Als Herausforderung warten eine K.O.-Variante, wo Ihr gegen immer stärkere Teams antretet, ein Liga- und ein Pokalmodus. Bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt, beweist Ihr Eure Fähigkeiten als Trainer und Manager. Durch den Einkauf von Ausrüstungsgegenständen könnt Ihr gezielt die Fertigkeiten Eurer Spieler aufbessern. Ein verstärkter Brustpanzer läßt zum Beispiel Eure Verteidigungsstärke in die Höhe schnellen. Leider sind Eure finanziellen Mittel beschränkt, so daß Ihr gezielt nur die wichtigen Spieler aufrüsten solltet. Später können Spieler auch angeworben oder verramscht werden. Sobald der Ball freigegeben ist, lenkt Ihr mit dem Steuerkreuz den aktiven Spieler. Seid Ihr in Ballbesitz und tippt den Knopf kurz an werft Ihr flach. Verweilt Ihr länger auf der Taste schleudert Ihr den Ball im hohen Bogen nach vorne. Drückt Ihr den Feuerknopf ohne im Ballbesitz zu sein, foult Ihr Euren Gegner oder springt nach dem Ball. Für das Treffen einer der herumstehenden Abprallhauben gibt es zwei Punkte, das Unterbringen des Balles im gegnerischen Tor zehn. Gut gezielte Würfe auf Punktvermehrer und Sterne werden mit Bonuspunkten belohnt.

geht so

Was Speedball auf dem Computer zum Megahit machte, war die spielerische Rasanz und das butterweiche Scrolling. Davon ist auf dem Gameboy nichts geblieben: Auch wenn das Scrolling für Handheld-Verhältnisse gut ist, fehlt ihm doch die Präzision der Homecomputerversionen. Außerdem sind die beiden Mannschaften schwer zu unterscheiden: Die einen wuseln in hellgrauen Rüstungen, die anderen in Dunkelgrau. Sind die Spieler in Bewegung, verwischt der dezente Unterschied. Gut ist die automatische Steuerung der nicht ballführenden Spieler. Auch wenn Ihr nicht sofort erkennt, wer der aktive Spieler ist, lauft Ihr richtig. Lobenswert ist auch das Paßwort-System. Betrachtet man das magere Angebot an soliden Titeln im Sportspielsektor, ist Speedball 2 ein gute Wahl. *se*

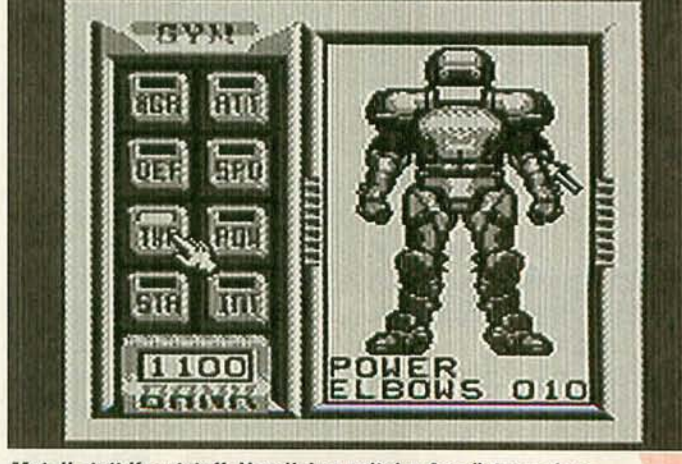
Spieletyp:
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Funtastic
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 70 Mark
56% Grafik
28% Musik
53% Soundeffekte

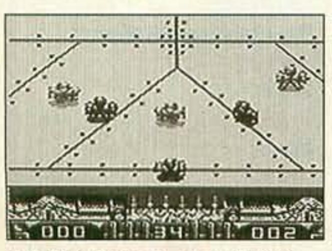
SPIELSPASS: 41%



Bei "Speedball 2" kommen auch Managernaturen zum Zug: Zwischen den Partien rüstet Ihr Eure Spieler für die nächste Austragung



Metall statt Kunststoff: Verglichen mit der Ausrüstung eines Speedballers ist eine Footballmontur Kinderspielzeug



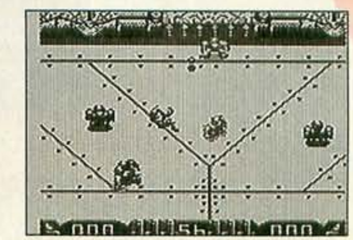
2:2-Gleichstand – der nächste Treffer entscheidet das Match



Nach dem Sieg lassen Eure Mannen die Korken knallen



Die Tabelle gibt Aufschluß über den Zustand Eurer Akteure



Vor dem gegnerischen Tor schaltet Ihr auf Flachwurf um



Abenteuer in Transylvannien: Dracula beißt zu!

LYNX

Die lebenden Toten

Dracula

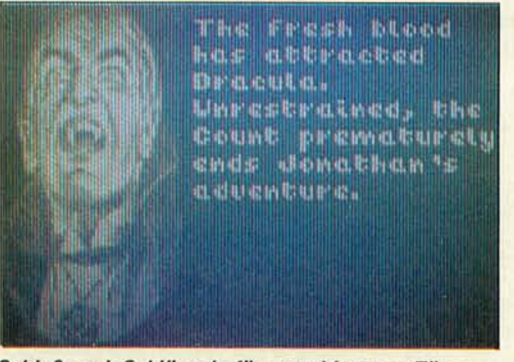
Bram Stoker, Autor der legendären Dracula-Geschichten, erscheint persönlich auf der Lynx-Mattscheibe und eröffnet mit Blitz und Donner das Grusel-Adventure. Um das Abenteuer mit heiler Haut zu überstehen, erklettert Ihr turmhohe Mauern, steigt durch Fenster und sucht in endlosen Gängen den Weg aus dem baufälligen Gemäuer. Den blutrünstigen Grafen wird man los, indem man einen Stab durch sein Herz bohrt.

Die Story hält sich an das im Jahre 1897 veröffentlichte Original. Jonathan Harker aus London soll für den Grafen Dracula ein Immobiliengeschäft tätigen. Nach einer beschwerlichen Reise erreicht Harker das ferne Transylvanien. Es ist Walpurgisnacht und alle Untoten verlassen die Gräber und durchstreifen die Gegend. Ein seltsamer Knabe bringt Harkers Kutsche vom Gasthaus ins Schloß. Der Graf führt den Gast durch die Gemächer und verkündet, er wolle ruhen und erst spät aufstehen. Jonathan kann sich frei bewegen und inspizieren, was immer er möchte. Nur verschlossene Räume solle er zur eigenen Sicherheit meiden.

Euer Abenteuer beginnt am nächsten Morgen. Ihr erwacht im Schloß und beim Rasieren passiert ein Mißgeschick: ein unvorsichtiger Schnitt hinterläßt eine frische Wunde — ein Leckerbissen für Blutsauger. Ihr durchforstet Zimmer, öffnet Schränke, Fenster und Türen, untersucht Gänge und Hallen. Eine Statuszeile am unteren Rand des Schirms nimmt Anweisungen entgegen und gibt Euch so eine Möglichkeit zum Handeln. Eure frische Wunde versetzt den Vampir in Ekstase. Lediglich das Kruzifix kann Euch da noch retten.



Der eisige, digitalisierte Blick von "Mister Dracula" Christopher Lee eröffnet das Lynx-Adventure. Damit die Grafik auch schön gruselig wirkt, haben die Designer das Bild mit Brauntönen eingefärbt – man fühlt sich wie mitten in einen alten Film aus den 50er Jahren. Wimmernde Orgelklänge unterstützen diese Gruftie-Stimmung. Das Modul nutzt den 3D-Chip recht intensiv und zaubert so stets ein ansprechend plastisches Bild. Leider läßt sich der aktuelle Stand nicht zwischenspeichern – Ihr müßt somit immer wieder ganz von vorne starten. Dabei wird ein umfangreiches Adventure leicht langweilig. Die Bilder vermitteln eine ähnlich treffliche Atmosphäre, wie sie auch der letzte Dracula-Kultfilm des "Apokalypse Now"-Machers Francis Coppolla ausstrahlt: mittelalterlich, nebelig — eine echt britisch-schwarze Unterhaltung. *mn*



Ihr durchwandert endlose Gänge und durchforstet das Schloß nach Schlüsseln für verschlossene Türen.

Spieletyp:
Hersteller: Handmade Software
Testversion von: Atari
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: ca. 80 Mark

Wertung	
Grafik	68%
Musik	64%
Soundeffekte	62%

SPIEL-SPASS: 70%



Die konventionellste Hilfestellung: Huckepack über Stock und Stein

LYNX

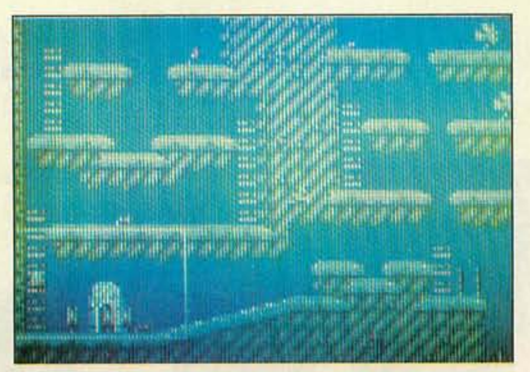
Lemminge im Lendenschurz

Dinolympics

Als vor gut zwei Jahren die trotteligen *Lemmings* ihren Siegeszug durch die Spielewelt antraten, wagte kein Hersteller die geniale Spielidee zu kopieren. Erst Monate und unzählige verkaufte *Lemmings*-Einheiten später, entstand *Humans*, das dem großartigen Vorbild in Grundzügen ähnelt. Dieses Spiel um einen Stamm ausgebufter Steinzeithelden besucht als *Dinolympics* jetzt das Lynx.

Wie die Wuschelköpfe durchqueren auch die Humans (bzw. die Teilnehmer der Dino-Olympiade) eine Reihe von kniffligen Bildschirmen. Für die Menschen im modischen Lendenschurz gilt's jedoch nicht einfach den Level-Ausgang zu finden, sie müssen vielmehr im gekonnten Teamwork und gegen ein knakkiges Zeitlimit bestimmte Gegenstände aufspüren. Diese Werkzeuge und Waffen können sie danach zu ihrem Vorteil einsetzen. Im ersten Level sind die Männchen noch nackt und können sich nur gegenseitig auf die Schulter nehmen. Haben sie den Speer gefunden, wird ihr Aktionsradius vergrößert: Sie hüpfen nun mit Hilfe des Speers über Hindernisse, verschleudern die Waffe oder wehren damit Untiere ab. Im zweiten Level wird Feuer geborgen und dem Stamm stehen damit weitere Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung. Mit jedem Level wird der Stamm mächtiger. Nur der Sturz in den Abgrund oder in eine Falle bleibt auch für hochentwickelte Steinzeitler tödlich.

Für jeden Level steht eine bestimmte Anzahl von Neandertalern zur Verfügung. Mit der Options-Taste schaltet Ihr zwischen den Figuren um, mit der ersten Feuertaste wird eine Tätigkeit gewählt, mit der zweiten ausgeführt. Eine Übersichtskarte, auf der alle Hindernisse und Objekte eingezeichnet sind, könnt Ihr ebenfalls abrufen.



Zwischenbilder (links) erklären die Aufgabenstellung, während des Spiels hilft Euch eine Karte (rechts)



Nach der Game-Boy-Version wurschteln sich die Humans jetzt durch bunte Lynx-Levels. Gute Farbwahl, atmosphärische Hintergründe und die beachtliche Größe der Steinzeitkumpane macht aus *Dinolympics* ein wunderschönes Modul. Spielerisch ist's trotz der Verwandtschaft zu Lemmings sehr originell und langfristig motivierend. Nur zu Beginn nervt die umständliche Steuerung, die in Verbindung mit dem knappen Zeitvorrat für Hektik und Frust sorgt. Nach dieser Eingewöhnungsphase freut man sich der vielfältigen Aufgaben, erfindet das Rad und bekämpft Dinosaurier. So durchdacht wie die Lemmings-Level sind viele Welten jedoch nicht; daß man teils mehrere Humans durch die gleiche Situation führt, langweilt etwas. *wi*

Spieletyp:
Hersteller: Imagitek/Atari
Testversion von: Atari
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort und Highscore-Liste
Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 90 Mark

65% Grafik
53% Musik
26% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 75%

Düster

Master of Darkness

Die Welt der Geister und Dämonen paßt nun in die Hosentasche: Nach einer Version für das Master System bedroht der *Master of Darkness* die Game-Gear-Freunde.

Euer Held trägt einen eleganten grünen Anzug und hört auf den Namen Dr. Social. Mit drei Fähigkeiten haben ihn die Programmierer gesegnet, damit er gegen die Horden der Nacht bestehen kann. Social läuft, hüpft und fuchtelt mit dem Messer. Zerschlägt er die weißen Totenmasken die *seinen* Weg säumen, sammelt er Heiltränke oder andere Waffen. Neben einer Klinge oder Axt für den Nahkampf, darf er sich auch eine Pistole oder Bomben in die Tasche stecken. Drückt der Spieler gleichzeitig die Feuertaste und das Steuerkreuz nach oben, wird geballert bzw. geworfen. Der Rest ist aus anderen Jump'n'Runs bekannt und schnell zusammengefaßt: Die Levels scrollen von links nach rechts (teils wird auch "umgeschaltet"), sind dreigeteilt und mit Plattformen, Treppen und Monstern gefüllt. Am Ende wartet je ein prominenter Obergegner aus der Welt der Horrorliteratur.



Mickrige Grafik, kümmerliches Spiel

na ja...

Vom Vorspann bis zum letzten Zombie ist die Handheld-Version mit dem Vorbild identisch. Euch erwarten auf- und abmarschierende Dunkelmänner, eine Menge unnützer Extras und eine etwas hacklige Steuerung. Leider lassen sich auf dem Mini-Bildschirm die fuzzligen Sprites und Geschosse in düsteren Farben kaum von den Hintergründen unterscheiden. *wi*

Spieletyp:  

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 90 Mark

43% Grafik
51% Musik
20% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 47%

Das 100% Rennspiel

Leider hat es bis heute niemand geschafft, ein hundertprozentiges Spiel zu programmieren. Nach welchen Kriterien wir ein Spiel bewerten und wie wir uns ein 100%-Spiel vorstellen, zeigen wir Euch anhand von Konsolen-Rennereien.

Mit der fortschreitenden Technik der Video-Spiel-Systeme steigen natürlich auch die Ansprüche, die wir (und Ihr) an ein gutes Spiel stellen. War *Night Driver* auf dem Atari VCS (weiße *Straßen*pfosten waren das einzige Grafikdetail) damals der absolute Knaller, so muß ein modernes Rennspiel schon mit detailreicher, und vor allem schneller 3D-Grafik, baßlastigem Motorengedröhn in HiFi-Stereo und exakter Steuerung aufwarten, um ähnlich gut dazustehen.

Darauf kommt's an

Die erste Schwierigkeit entsteht schon bei der Einteilung der Spiele. Würdet Ihr das actionlastige *Road Blasters* in den selben Topf werfen, wie das taktisch angehauchte *Ayrton Senna's Super Monaco GP*? Vermutlich nicht; also wollen wir mal grob zwei Gruppen trennen: Fun-Rasereien und "ernste" Formel-Eins-Simulationen. In der ersten Gruppe liegt die Betonung ganz klar auf Fahrspaß, Gags und Action (möglichst auf Kosten der Gegner, siehe auch *Road Rash*), während die Simulations-Klasse mehr vom Renn-Realismus lebt. Die Grenzen zwischen beiden Klassen sind natürlich fließend, wie Ihr am Beispiel *Super Mario Kart* seht, das eine Meisterschaft genauso anbietet, wie Ballerspaß beim "Schalenschießen". Die zweite Schwierigkeit, mit der Konsolen-Rennspiele zu kämpfen haben ist die Steuerung. Nur für die Coleco-Konsole gab's ein echtes Lenkrad, heutzutage ist diese Hardware leider vom Markt verschwunden. Da jedoch die Lenkung eines Pixel-Boliden das Spielgefühl stark beeinflußt, legen wir (und auch die meisten Entwickler) ein besonderes Augenmerk auf dieses Feature. Am besten hat sich die "Ticker"-Lenkung bewährt. Die Anzahl aufeinanderfolgender Joypad-Drücker bestimmt den Einschlag der Lenkung. Gedrückthalten des Steuerkreuzes entspricht einem scharfen Herumreißen des Lenkrades, was meist mit Schleudern (z.B. *Aguri Suzukis F1 Super Driving*) und Rutschen (siehe *Turbo Outrun*) verbunden ist. Rennspiele ohne "Auto-Centering" (beim Loslassen der Lenkung richtet sich der Wagen auf Geradeausfahrt ein) sind inzwischen ausgestorben.

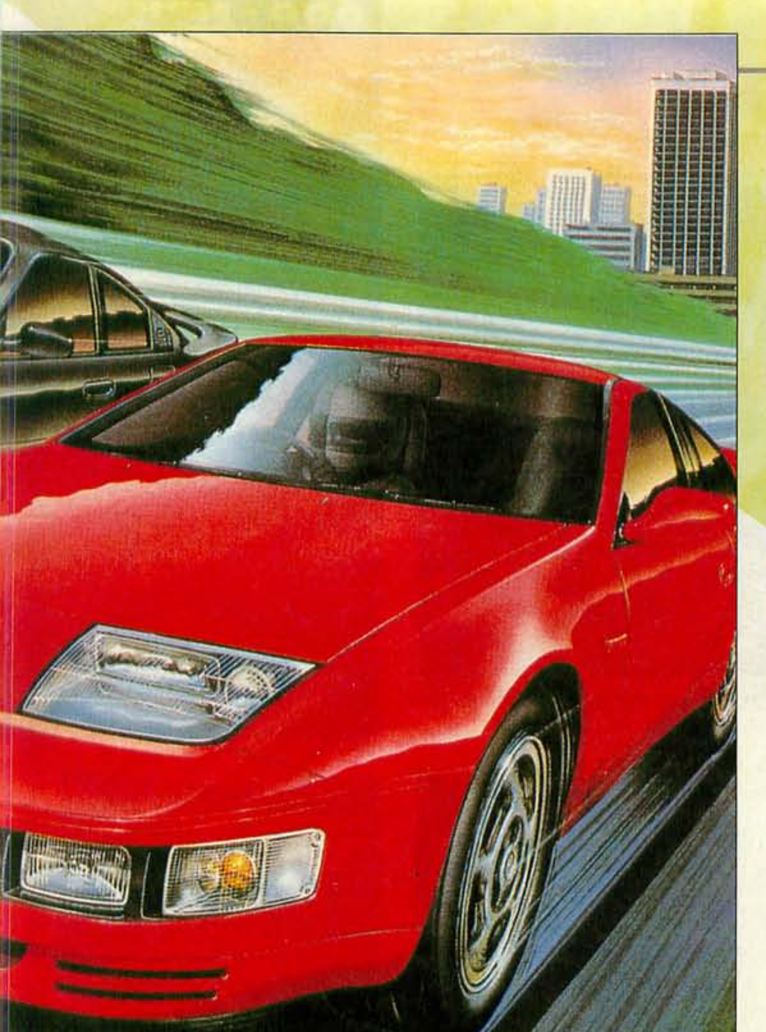
Die Grafik

Da Ihr weder Beschleunigung oder Verzögerung, noch Fliehkräfte spürt, wenn Ihr ein





Draufsichtrennereien haben oft mit dem Geschwindigkeitsgefühl zu kämpfen. Meist klebt Euer Blick am Bildrand und es wird nur schnell reagiert.





Megatrax auf dem Mega Drive zählt zu den Fun-Rasereien



GP Rider vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl



Chase H. Q. zählt zu 3-D-Frühwerken auf dem Master System



In Ferrari GP liegt der Blickpunkt etwas zu tief, die Übersicht fehlt.

Rennen auf dem Bildschirm fahrt, bleibt die Vermittlung des Geschwindigkeitsgefühls der Grafik überlassen. Bei Rennspielen in Draufsicht entsteht folgendes Problem: Um Geschwindigkeit zu simulieren, muß der Bildausschnitt sehr schnell scrollen (leistungsschwache Konsolen sind schon überfordert). Kurven und Hindernisse erscheinen dann jedoch mit höllischem Tempo auf dem Bildschirm. Durch das damit verbundene hektische Lenken und Ausweichen wird das

Draufsicht-Rennspiel schnell zum reinen Reaktionspiel degradiert. Besseres Fahrgefühl vermittelt die Perspektive aus der Position des Fahrers oder von einem Punkt unmittelbar hinter dem Fahrzeug. Bei einer guten Umsetzung erkennt Ihr Kurven und Hindernisse genauso früh oder spät wie in einer realen Fahrsituation. Eine niedrige Blickposition begünstigt zwar das Geschwindigkeitsgefühl, die Strecke wird allerdings schnell unübersichtlich. Auch hier ist Mittelmaß Trumpf. Berg- und Talbahnen steigern ein gutes 3-D-Feeling. Sie sind zwar verbreitet, gehören jedoch noch nicht zum Standard. Speziell bei Super-Nintendo-Rennspielen, die mit dem 3-D-Chip arbeiten sind Hügel technisch nicht möglich, da der Chip nur ebene (zweidimensionale) Flächen bearbeiten kann. Ist das Spiel jedoch wie *Top Gear* in "konventioneller" Technik programmiert, sind Steigungen und Gefälle machbar. Frühe Rennspiele boten nur scrollende Begrenzungsstreifen als Anhaltspunkt für die Geschwindigkeit. Heutzutage kann man schon einiges mehr erwarten: Schilder, Bäume oder sogar Gebäude zieren den Fahrbahnrand und scrollen mit vielen Zoom-Phasen flüssig-flott vorbei. Oberflächendetails auf der Fahrbahn tragen ebenfalls zum guten Geschwindigkeitsgefühl bei. Zur Grafik zählen auch die

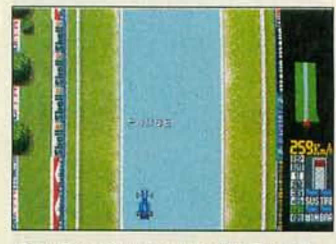


Steuerprobleme: Auf den breiten Straßen von Out Run auf dem Mega Drive hapert's mit der Lenkung

Einblendungen, die Euch wichtige Informationen über Strecke und Fahrzeuge geben. Gott sei Dank ist noch kein Programmierer auf die Idee gekommen, restlos alle Features einzublenden – von der Strecke wäre dann nichts mehr zu sehen. Rückspiegel, Tacho, Drehzahlmesser, Ganganzeige, Streckenübersicht, Rundenzeiten, Zustandsanzeigen für diverse Fahrzeugteile, Tankuhr, Extra-Übersicht, Richtung der nächsten Kurve, Position im Feld und sogar Nachrichteneinblendungen wären denkbar. Welche Features nötig und welche überflüssig sind, hängt von der Machart des Spiels ab. Fahrt



Lotus Turbo Challenge bietet gute 3-D-Grafik (mit Hügeln) und viel Spaß im Zwei-Spieler-Modus



Das Training von Battle Grand Prix läßt den Bleifuß einschlafen

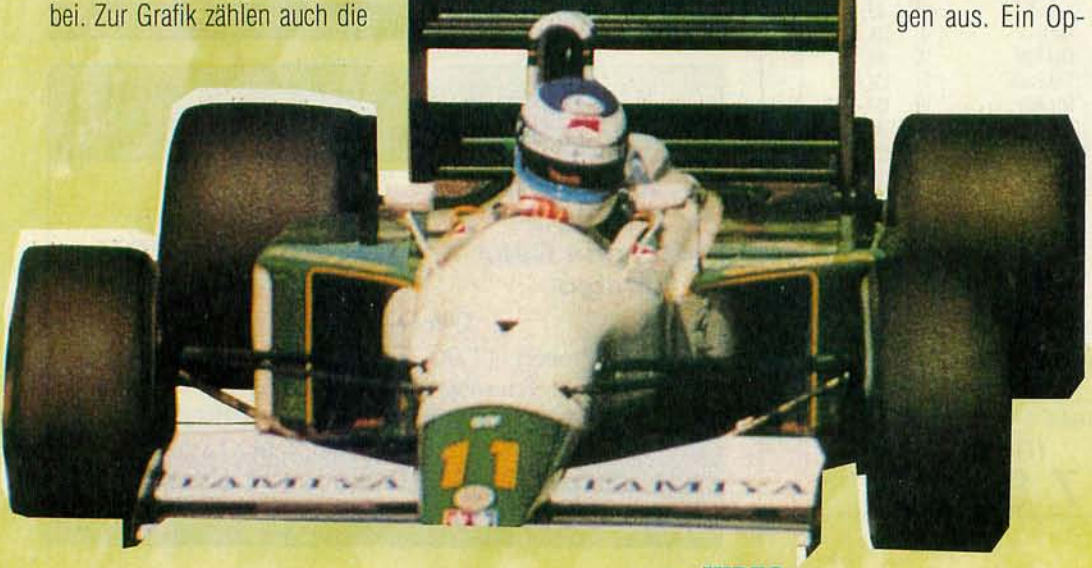


Schönes Drumherum: Der Boxenstop von Exhaust Heat

Ihr mit manuellem Getriebe, ist die Ganganzeige unerläßlich. Tachos (zeigen meist völlig phantastische Geschwindigkeiten an) und Drehzahlmesser (Drehzahl hört Ihr am Motorengeräusch) sind oft überflüssig. Hier gilt der goldene Grundsatz "So wenig wie möglich und soviel wie nötig" um die Übersichtlichkeit zu wahren. Das bis heute ungeschlagene *Super Mario Kart* kommt sogar gänzlich ohne Einblendungen aus. Ein Optionsmenü, mit dem Ihr die Einblendungen auswählt, ist jedoch bei den meisten Spielen wünschenswert.

Die Ausstattung

Speziell in "ernsten" Rennspielen ist immer eine Portion Taktik vorhanden. "Wie rüste ich meinen Renner für welche Strecke aus?" ist dabei die häufigste Frage. Bei Fun-Rennen wie *Super R.C. Pro AM* wird der Wagen mittels aufgesammelter Extra geboostet, in ernsthaften Rennspielen findet man jedoch meist eine gut sortierte Werkstatt. Für Rennspieleinsteiger sollte in jedem Fall ein Automatikgetriebe im Regal liegen. Könner wählen zwischen mehreren Handschaltungen aus. Hier sind die Entwickler auf "je komplizierter die Schaltung, desto schneller der Bolide" eingeschworen. Für den harten Renn-Realismus halten die meisten Werkstätten noch verschiedene



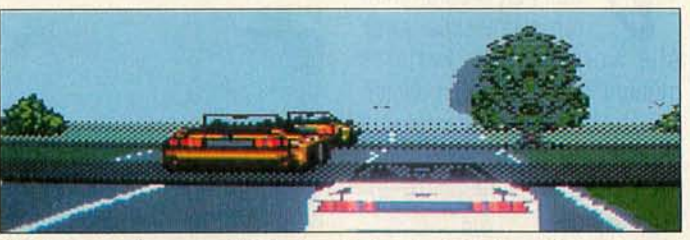
Reifen, Spoiler, Federungen und Bremsen bereit. Besonders gut ist die Materialschlacht in *Ayrton Senna's Super Monaco GP* gelöst: Ihr erhaltet vor dem Rennen Informationen über die nächste Strecke und sucht erst dann die Werkstatt auf, um Euren Renner entsprechend zu konfigurieren. Natürlich ist auch das Werkstatt-Feature nicht von Kuriositäten verschont geblieben: *Aguri Suzuki's F1 Super Driving* erlaubt im Training die Wahl des Wetters und gewährt danach den Zutritt zum Reifenlager. Gerade bei langwierigen Formel-Eins-Spielen sollte eine Batterie oder eine Paßwortoption eingebaut sein. Kaum jemand hat die Zeit, die obligatorischen 16 Weltmeisterschaftsstrecken am Stück abzuhandeln. Zum Rennrealismus gehört auch ein Boxenstopp, bei dem Ihr Eure Schleuder auftankt oder abgefahrene Reifen wechselt. Da Computergegner bei Rempeleien auf der Piste jedoch keinen Schaden nehmen und deshalb keine Reparaturen nötig haben, wird ein Boxenstop meist als unfair empfunden, speziell, wenn die Computergegner rücksichtslos sind und menschlichen Piloten dauernd aus der



Das Nintendo-Gegenstück zu Turbo Challenge ist Top Gear



Auch im echten F1-Zirkus ist eine gute Qualifikation wichtig



"Dicke Suppe" voraus: Plötzlich auftretender Nebel sorgt für schlechte Sicht – jedoch nicht für Computer-Renner (unfair!)



Bahn werfen – womit wir geschickt zum nächsten Thema überleiten:

Die Gegner

Intelligente Gegner sind leider immer noch eine Seltenheit. Als ob die Pixelfeinde wüßten, daß ihnen bei einem Crash keine Gefahr droht, bleiben sie meist stur auf ihrer Linie und überlassen Euch das Ausweichen. Kommt's zu einem Crash, bleibt Ihr im besten Fall stehen und dürft den davonziehenden Gegnern in den Auspuff schauen. Oft werdet Ihr jedoch regelrecht "abgeschossen": Ein Gegner schubst Euch an den Fahrbahnrand und beim Versuch, wieder zu beschleunigen, werdet Ihr von aufkommenden Fahrzeugen gerammt – da wird's schnell frustig. Daß es auch anders gehts zeigt wieder *Super Mario Kart*. Die Gegner weichen Euch aus, so gut sie können. Die Prioritiät ist sogar so hoch angesetzt, daß zuerst allen Rennteilnehmern ausgewichen wird und dann erst Hindernisse umschifft werden. So läuft ein Gegner schon mal auf sein eigenes Extra auf. Solche Kleinigkeiten machen natürlich Laune und diese hebt wiederum den Spaß am Spiel. Allerdings haben die Mario-Kart-Gegner auch Charakter: Überrundet Ihr einen Gegner, wird er sauer und beschmeißt Euch mit seinem Extra. Mit steigender Rennklasse ändert sich auch das Verhalten der Rasselbande: Sie werden immer fieser. Man könnte sogar noch weiter gehen: Stellt Euch vor, Ihr könntet einen Computergegner durch spezielle Manöver (z.B. schnelles Dicht-Auffahren) verunsichern - ein reizvoller Gedanke. Hoffentlich lernen andere Hersteller von *Super Mario Kart*. Spielen muß einfach Spaß machen — tolle Optik ist eben nicht alles.



Je mehr, desto besser: Vier-Spieler-Action auf dem Game Boy

Das hundertprozentige Spiel

Vorneweg: Ein 100%-Spiel zu programmieren ist höllisch schwer. Alle vorhandenen Features müßten in Perfektion geboten werden. Um unsere Meinung auf "Kann man nicht besser machen" heraufzuschrauben, müßte das Spiel schon wie folgt aussehen: In einem bestmöglichen Rennspiel fahrt Ihr natürlich gegen intelligente Gegner, die sich in etwa wie Menschen verhalten. Ihr lernt dann einiges über den Charakter des Gegners. Zum Beispiel: "Gegner 3 hat Probleme mit dem Raufschalten nach engen Kurven" oder "Gegner 1 kommt am Start nicht so gut weg" – jeder Gegners sollte eine Schwäche haben, die es herauszufinden gilt. Euren Wagen solltet Ihr aus einem gut sortierten Fuhrpark aussuchen dürfen. Die verschiedenen Boliden sollten spürbar verschiedene Eigenschaften haben. Dasselbe gilt für Tuning- und Ersatzteile aus der Werkstatt. Ein größerer Tank sollte sich beispielsweise negativ auf die Beschleunigung auswirken (durch sein Gewicht). Wußtet Ihr, daß Rennfahrer aus Gewichtsgründen nur soviel Sprit mitnehmen, wie sie unbedingt brauchen? Neben den eigentlichen Rennen sollte viel Möglichkeit zum Training auf allen Kursen vorhanden sein. Die Strecken selbst müssen nicht unbedingt den echten Weltmeisterschaftskursen entsprechen, für eine Formel-Eins-Simulation trägt dies jedoch zum Renn-Realismus bei. Wenn es das System zuläßt, sollten Steigungen und Gefälle eingebaut sein – mit den damit verbundenen Vor- und Nachteilen wie Geschwindigkeitsverlust oder verminderter Bodenhaftung nach dem Überfahren einer Kuppe (vielleicht erinnert sich noch jemand an Winkelhock's spektakulären Überschlag).

Wie oben schon beschrieben sollte die Blickposition gut ausgewogen sein. Der Streckenrand sollte detailreich sein und mit schnellem Scrolling ein gutes Geschwindigkeitsgefühl erzeugen. Allerdings sollten nicht nur die Gegenstände am Straßenrand viele Zoom-Phasen haben, um die Entfernung eines Gegners abschätzen zu können, sollten auch die Fahrzeuge nicht ruckartig größer werden. Ein Rückspiegel ist ebenso Pflicht, wie die gehörrichtige Annäherung der Gegner auf Stereo-tauglichen Konsolen. Was ich bisher bei keinem Rennspiel gesehen habe, sind Brems-





Auch Aguri Suzuki sitzt zu tief im engbemessenen Renncockpit



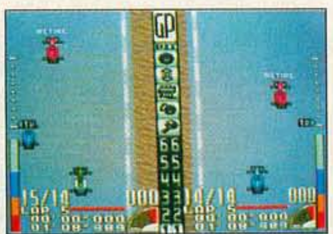
Ohne Armaturenbrett: Ayrton Senna bietet bessere Übersicht





Dazugelernt: Exhaust Heat hatte noch seine Fehler, im zweiten Teil wurde dreist bei F-Zero geklaut – zum Vorteil des Nachfolgers

Gehörte früher zum Master-System-Lieferumfang: Hang On



Battle Grand Prix mit Flachwitz: Der Prozessor lenkt Euren Wagen

leuchten an den gegnerischen Wagen – sie wären ein weiterer Pluspunkt. Mehr Spaß als der Kampf gegen Konsolen-Renner bringt der Wettstreit mit einem menschlichen Mitspieler. Wie üblich gilt hier "Je mehr Teilnehmer, desto besser". Speziell auf Handhelds mit Link-Möglichkeit sollte wie bei *Checkered Flag* die Spielerzahl voll ausgereizt werden. Auf stationären Konsolen wird's wohl bei maximal zwei Kontrahenten im Split-Screen-Modus bleiben (Ausnahmen bilden Rennspiele, bei denen die ganze Strecke auf den Bildschirm paßt). Alles in allem soll das perfekte Spiel einfach dauerhaft fordern und Spaß machen. Wenn Ihr Euch ärgert, dann über Eure eigenen Fahrfehler und nicht über die Gegner oder die widrigen Streckenverhältnisse.

Die Zukunft

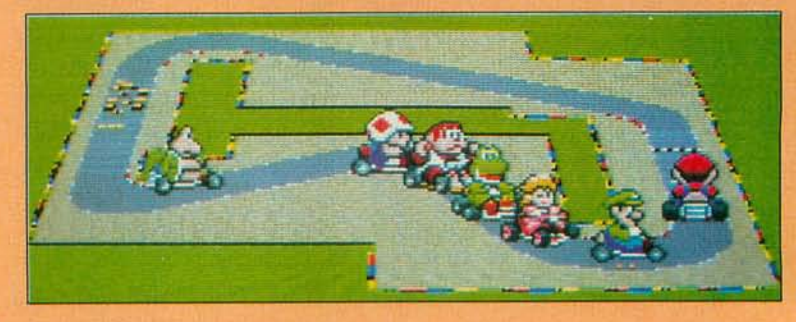
Wie das Konsolenrennspiel der Zukunft aussehen wird, ist schwer vorauszusehen. Hauptsächlich kommt's dabei auf die Hardware an. Ein Hydrauliksessel und sonstiger mechanischer Schnickschnack wird sich in den Wohnzimmern wohl nicht breitmachen. Eine 3D-Brille für das Mega Drive ist jedoch schon wieder im Kommen (siehe Sega News). Auch soundtechnisch können die Entwickler durch die fortschreitende Verbreitung von Dolby-Surround noch um einiges zulegen. Auf dem Automatensektor wird sich wahrscheinlich eine

Wettbewerb

Das Rennen der Renner

An alle Mario-Kart-Piloten: Die Startflagge ist gehißt, die Fahrer starten die Schnapsglas-Motoren. Ab jetzt geht's um die Wurst. Austragungsort der internationalen Meisterschaft ist "Mario Circuit 1" aus dem "Mushroom Cup". Der zweite Wettkampf, das "Rennen um die Wurst" findet auf der "Rainbow Road" (Super Cup) statt. Die schnellsten Fünf auf dem ersten Mario-Kurs erhalten eine waschechte VIDEO-GAMES-Urkunde. Der Gewinner des Wurst-Rennens erhält (was sonst?) eine kesselechte Wurst. Zur Meisterschaft der Schnellsten sind alle Fahrer zugelassen. Zur Teilnahme braucht Ihr eine Konsole, ein Modul (auch Import), einen Fernseher und eine Kamera. Fotografiert einfach die Zeittabelle des entsprechenden Kurses (nicht blitzen!) und schickt uns das Foto. Für Eingeweihte: Bei normaler Fernsehereinstellung erreicht Ihr mit einem 100er Film bei Blende 5,6 und einer halben Sekunde tolle Ergebnisse. Bei Zeitgleichheit im ersten Rennen entscheidet das Ergebnis auf der Rainbow Road. Sollte es im zweiten Rennen auch gleichschnelle Kontrahenten geben, wird die Wurst verlost. Also, Leute, schnallt Euch auf die Go-Karts und zeigt uns, was Ihr drauf habt! Einsendeschluß ist der 28.05.1993. Mitmachen darf jeder (wirklich jeder!). Die beiden Fotos schickt Ihr mit Absender und Telefonnummer an:

Markt & Technik Verlag AG
Kennwort: WURST
Postfach 200
8013 Haar bei München



Wer ist Dein Favorit in der Rasselbande

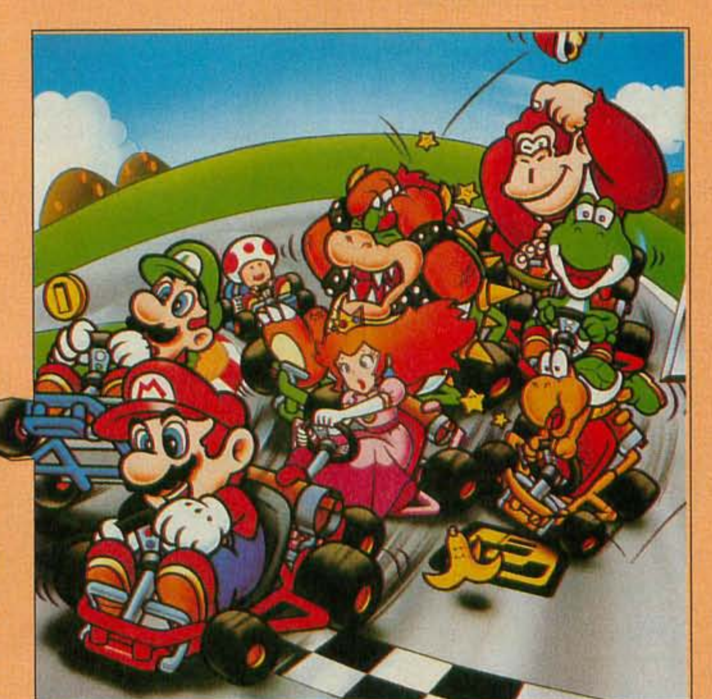
1st 1' 06" 54
2nd 1' 07" 09
3rd 1' 07" 23
4th 1' 07" 29
5th 1' 07" 37
0' 12" 86

Eine bescheidene Anregung aus der Redaktion: Ihr seid doch sicher schneller

1st 1' 45" 42
2nd 1' 49" 11
3rd 1' 56" 16
4th 2' 00" 18
5th 2' 07" 86
0' 20" 76

So könnte das Rainbow-Road-Foto aussehen







Schlacht der Cyberspace-High-Tech-Kapseln abspielen. Neben Hydraulik für Beschleunigung und Bremsen ist ein Bio-Feedback (z.B. durch Infraschall) bei einem Crash denkbar. Eine flotte 360-Grad-Rotation bei einem Überschlag des Fahrzeugs erzeugt ebenfalls *gute Effekte* (und Übelkeit).



Börks! Road Riot ist so schlecht, daß es fast wieder Spaß macht

Die Liste

Zum Schluß geben wir Euch noch eine Übersicht über alle bisher getesteten Rennspiele.

Game Gear

Titel	Spielspaß in %	Spieler	Ansicht	Test	Bemerkung
Out Run Europe	37	1	3D	12/92	Auto- und Motoradrrennen mit Action
Super Monaco GP 2	69	1	3D	12/92	Formel-Eins-Simulation
Super Monaco GP	69	1	3D	3/91	Formel-Eins-Simulation
Super Off Road	59	1-2	Von schräg obenmit Scrolling	11/92	Sandkasten-Fun-Rennerei

Lynx

Titel	Spielspaß in %	Spieler	Ansicht	Test	Bemerkung
Checkered Flag	74	1-6	3D	3/91	Formel-Eins-Simulation
Road Blasters	74	1	3D	1/91	Actionelemente

Game Boy

Titel	Spielspaß in %	Spieler	Ansicht	Test	Bemerkung
Chase H.Q.	44	1	3D	1/91	Actionelemente
F1 Race	72	1-4	3D	2/91	Fomel-Eins-Simulation
Ferrari GP	72	1	3D	10/92	Formel-Eins-Simulation
Motocross Maniacs	73	1-2	Seitenansicht	1/91	Zählt eher zu den Jump'n'Runs
Power Racer	49	1-2	Draufsicht	3/91	Pac-Man-Verschnitt
Spirit of F1	69	1-4	Draufsicht mit Scrolling	8/92	Formel-Eins-Simulation
Super Off Road	56	1-2	Von schräg oben mit Scrolling	2/93	Sandkasten-Fun-Rennerei
Super R.C. Pro Am	72	1-4	Von schräg oben mit Scrolling	1/92	Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Master System

Titel	Spielspaß in %	Spieler	Ansicht	Test	Bemerkung
GP Rider	58	2	3D	4/93	Motorradrennen
Out Run Europe	39	1	3D	1/92	Auto- und Motorradrennen mit Action
S.C.I.	22	1	3D	9/92	Road-Blasters-Clone
Super Monaco GP 2	67	1	3D	2/93	Formel-Eins-Simulation

INSERENTENVERZEICHNIS

Mega Drive

Titel	Spielspaß in %	Spieler	Ansicht	Test	Bemerkung
Championship Pro AM	72	1	Von schräg oben mit Scrolling	3/93	Baugleich mit R.C. Pro AM NES
F1 Hero	40	1-2	3D	8/92	Formel-Eins-Simulation
F1 Grand Prix	45	1	Draufsicht	2/92	Formel-Eins-Simulation
Ferrari Grand Prix	40	1-2	3D	10/92	Baugleich mit F1 Hero
Hard Drivin'	57	1	3D	1/91	Hindernis-Parcours in Vektorgrafik
Lotus Turbo Challenge	71	1-2	3D	2/93	Out-Run-Clone mit Checkpoint-System
Out Run	62	1	3D	4/91	Zeitfahren
Road Blasters	65	1	3D	2/92	Actionelemente
Road Rash	71	1	3D	4/91	Motorrad-Action-Rennen
Road Rash 2	73	1	3D	2/93	Motorrad-Action-Rennen
Super Monaco GP 2	69	1	3D	8/92	Formel-Eins-Simulation
Super Off Road	67	1-2	Von schräg oben	6/92	Sandkasten-Fun-Rennerei
Testdrive 2 - The Duel	45	1	3D	6/92	Zeitfahren
Turbo Out Run	47	1	3D	6/92	Zeitfahren

NES

Titel	Spielspaß in %	Spieler	Ansicht	Test	Bemerkung
Corvette ZR-1 Challenge	64	1-2	3D	6/92	Head-to-Head-Rennen
Days of Thunder	29	1	3D	1/91	Actionelemente
Ferrari GP	65	1	3D	10/92	Formel-Eins-Simulation
Galaxy 5000	59	1-2	Von schräg oben mit Scrolling	4/91	Actionelemente
R.C. Pro AM	83	1	Von schräg oben mit Scrolling	1/91	gewöhnungsbedürftige Steuerung
Road Blasters	76	1	3D	1/91	Actionelemente
Road Fighter	40	1	Draufsicht mit Scrolling	2/92	Actionelemente
Super Off Road	62	1-4	Von schräg oben	1/91	Sandkasten-Fun-Rennerei
Turbo Racing	76	1	3D	1/92	Formel-Eins-Simulation

Super Nintendo

Titel	Spielspaß in %	Spieler	Ansicht	Test	Bemerkung
A.S. F1 Super Driving	35	1	3D	10/92	Formel-Eins-Simulation
Battle Grand Prix	53	1-2	Draufsicht mit Scrolling	7/92	Formel-Eins-Simulation
Big Run	36	1	3D	2/91	Zeitfahren
Cyber Formula	57	1	Draufsicht mit Scrolling	7/92	Formel-Eins-Simulation
Exhaust Heat	65	1	3D	6/92	Formel-Eins-Simulation
Exhaust Heat 2	79	1	3D	4/93	Formel-Eins-Simulation
F-Zero	85	1	3D	1/91	Formel-Eins-Simulation
F1 Grand Prix	54	1	Draufsicht	7/92	Formel-Eins-Simulation
Road Riot	22	1-2	3D	2/93	Fun-Buggy-Rennen
Super Mario Kart	91	1-2	3D	11/92	Vielseitig mit Fun und Action
Super Off Road	69	1-2	Von schräg oben	2/92	Sandkasten-Fun-Rennerei
Top Gear	75	1-2	3D	---	Sportwagen-Meisterschaft
Top Racer	75	1-2	3D	6/92	Baugleich mit Top Gear



Vorzeigemodul: NHLPA'93 ist die ultimative Eishockeyumsetzung

BODY CHECK

Schnell, schneller – Eishockey. Die rasanteste Mannschaftssportart der Welt präsentiert ihre Videospielumsetzungen.

Zwei knallharte Checks, eine dezente Schläger-Hakelei und anschließend drei Eckzähne – in den Eishockeyarenen regiert neben Dribble- und Schußkünsten das Recht des Stärkeren. Zu hart für Frauen? Blödsinn! Genau am 23.September 1992 brach Manon Rheaume als Goalie für Tampa Bay in die langgehütete Männerdomäne der amerikanischen Profiligen ein: In einem Vorbereitungsspiel gegen die St. Louis Blues schlenzte die gegnerische Angriffsreihe zwar zweimal an ihr vorbei ins Netz, dafür wehrte die hübsche Torfrau im ersten Drittel sieben temperamentvolle Tiefflieger souverän ab.



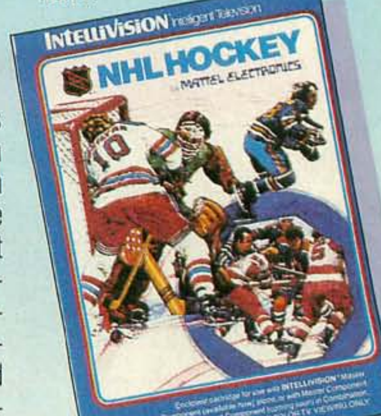
Mega-Drive-Schlagschuß

Die Saisoneröffnung auf Segas 16-Bitter fand mit dem besten Hockeyspiel aller Zeiten statt: Electronic Arts überzeugte Fachwelt und Fanschar mit **EA Hockey**. Die schnellste Eisschlacht der Konsolengeschichte sorgte mit einer ungewohnten Perspektive für Übersicht, bei der die Tore oben und unten stehen und das Spielfeld rasant mit den Spielern scrollt. Die Kufenflitzer haben ihren Namen zu Recht, denn die Bildschirmaktion übertraf mit atemberaubender Geschwindigkeit und unkomplizierter Steuerung alle Vorreiter – mit verschieden starken Sturm- und Verteidigungsreihen, abschaltbarem Schiedsrichter und realistischem Spielerverhalten verdient sich die EA-Weltmeisterschaft einen Klassikerstatus. In der US-Version *NHL Hockey* stürmten übrigens die Profispieler der berühmten Profiliga um Playoff-Ehren.



Manon Rheaume, mal ohne Maske: Unter der harten Schale verbirgt sich ein hübscher Kern.

Sega antwortete mit **Mario Lemieux Hockey**. Der Superstar der Pittsburgh Penguins gab seinen Namen für die Eisaktionen, die konventionell von der Seite gezeigt werden. Ihr könnt



aus 16 Teams wählen, im Optionsmenü die statistischen Parameter der Spieler verändern und eine Meisterschaft bestreiten. Ein Penalty-Schießen und Boxeinlagen



Linienwechsel: Geht Eurer Angriffsreihe die Puste aus, oder fehlt der Defensive-Line die nötige Power zum Checking, wird's Zeit für einen Wechsel.





Hallo Nachbar: Die Ähnlichkeiten von Ataris "Hockey" (links) und Segas "Mario Lemieux Hockey" sind unübersehbar

gehören ebenfalls zur Standardausrüstung. Während des Spiels lassen sich Berge von Statistiken abrufen, die keine Fragen nach Strafzeiten, Puckbesitz oder Torschüssen offenlassen. Leider ist die Spielbarkeit des Moduls nur durchschnittlich, taktische Belange oder eine Zeitlupe wurden außer acht gelassen. Besitzer der US-Version fanden in der überdimensionierten Packung einen echten Puck, von denen eine limitierte Stückzahl anstelle der gedruckten Lemieux-Unterschrift seine handschriftliche Signatur zierten.

Ende 1992 präsentierten die Sportspielprofis von Electronic Arts mit **NHLPA Hockey '93** die Fortsetzung von *EA Hockey*. Mit der offiziellen Lizenz der NHL ausgestattet, stürmen authentische Profiteams um den Stanley-Cup. Jeder Spieler wird in 14 Kategorien bewertet, was allen 500 Akteuren ein Eigenleben gibt. Starspieler beherrschen ihren "Signature-Move", ein Spezialschlag oder eine Schlittschuhtechnik, die sie von anderen unterscheidet. Spieler können sich auch verletzen, was den Trainer in Euch fordert: Ihr müßt auswechseln, Starspieler schonen und Sturm- und Verteidigungsreihen aufstellen. Grafisch änderte sich außer einigen Details nichts: Bei harten Schlagschüs-



Vor zwei Jahren hielt die Sportwelt bei EA Hockey den Atem an.

sen zersplittert die Plexiglasbande, durch härtere Kampfeinlagen fließt schon 'mal Blut. An der bewährten Steuerung hielten die Entwickler von Park Place fest, und ergänzten die Fähigkeiten des Torwarts und die Spielstärke der Computerteams. Das *EA-Hockey*-Update ist mit Sicherheit das perfekteste Bildschirmvergnügen für rauhbeinige Schlittschuhfreaks und erzielte mit satten 91% die höchste Wertung eines Sportspiels in *Video Games 11/92*.
Taito präsentiert in Kürze seinen Automatenhit **Hit the Ice**. Wie in der Spielhalle liegt die Betonung auf Action und Raufeinlagen, taktische Finessen bleiben im Hintergrund.

Super-Nintendo-Bully

Auf der Vorzeigekonsole von Nintendo sah es bis vor kurzem schlecht aus. Mit dem Electronic-Arts-Engagement ist die bisher nicht vorhandene Eiszeit beendet. **NHLPA Hockey '93** bietet alle Features der Mega-Drive-Version: 500 authentische NHL-Spieler mit Individualstatistiken, alle Clubs der nordamerikanischen Liga und Playoff-Schlachten bringen Profiatmosphäre auf das Super Nintendo. Im direkten Vergleich zur Mega-Drive-Version machen sich Mängel bemerkbar: Das Geschehen auf dem Eis lahmt und ruckelt. Trotzdem empfehlen wir Super-Nintendo-Besitzern diese Fassung, denn kaum einer hat beide Systeme und kann zwischen den Modulen wählen. Das Spiel bringt inhaltlich denselben Spielspaß auf den Bildschirm und weiß zu begeistern – trotz der Vergleichs-Schlappe gibt's auf dem Super Nintendo nichts Besseres.
Taito in Umsetzungswut: Das Automaten-Hockey **Hit the Ice** ist auch für Nintendos 16-Bitter erschienen. Ein weiteres Mal kloppen sich zwei hünenhafte Spielersprites um Puck und

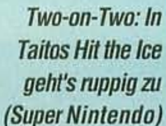


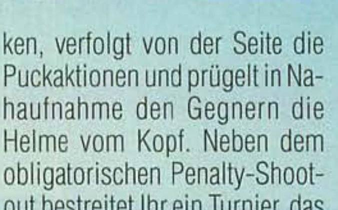
Der US-Version von Mario Lemieux Hockey lag ein echter Puk bei.

Tore. Ihr steuert eine von sechs Mannschaften über den glatten Parcours und prügelt, was die Fäuste hergeben. Trotz vieler Soundeffekte und netten Musikstücken plaziert sich die Super-Nintendo-Version eher in der Abstiegsrunde: Das Herumgekurve erweist sich schon nach wenigen Spielminuten als langweilig.
Bereits in den USA angekündigt ist **Super Slapshot** von Virgin. Wie beim Computer-Original wählt Ihr aus verschiedenen Teams mit individuellen Stärken, verfolgt von der Seite die Puckaktionen und prügelt in Nahaufnahme den Gegnern die Helme vom Kopf. Neben dem obligatorischen Penalty-Shootout bestreitet Ihr ein Turnier, das via Paßwort gespeichert wird.



Two-on-Two: In Taitos Hit the Ice geht's ruppig zu (Super Nintendo)







8-Bit-On-Ice

Immer wieder wird in Leserbriefen nach dem sagenumwobenen **Ice Hockey** von Nintendo gefragt, das in der ersten *VIDEO GAMES* 90% Spielspaß kassierte und noch heute die Gipfelregion der Wertungsliste bevölkert. In dem grafisch simplen Titel regiert der Geschwindigkeitsrausch: Eine Torszene jagt die andere, Spieler geraten sich in die behelmte Haarpracht und Bodychecks sind an der Tagesordnung. Gekrönt wird das eisige Vergnügen von einer genial-einfachen Steuerung und softem taktischen Geplänkel (Sturm- und Verteidigungsreihen können nach Körpervolumen - die Beleibten nach hinten und die Windschnittigen nach vorne - formiert werden).
Blades of Steel von Palcom ist über Konami für das NES er-



Das Phantom der Wertungsliste wird enttarnt: Vor Euren Augen tummeln sich die quirligen Akteure des 90-prozentigen Ice Hockey (NES)



Konamis Blades of Steel ist ein weit verbreitetes NES-Hockey

hältlich. Wie bei der Game-Boy-Fassung, könnt Ihr Euch prügelnd und passend durch drei Ligen kämpfen. Leider wurden einige Regeln vergessen und der Schwerpunkt auf Action, statt auf Taktik gelegt. Das NES-Modul wurde in *VIDEO GAMES* nicht getestet. Das Sega Master System hat auch ein Hockeyspiel zu bieten: **Slapshot** ist eines der ältesten Module für die Konsole und wurde ebenfalls nicht in unserer Zeitschrift getestet. Ihr könnt aus drei Ligen und 24 Mannschaften Euer Team wählen. Neben Freundschaftsspielen dürft Ihr ein Turnier im K.O.-System bestreiten. Die Umsetzung des C-64-Hits bietet Prügeleinlagen und Penaltys, dafür müßt Ihr auf Statistiken oder einstellbare Features verzichten. Spielerisch präsentiert sich *Slapshot* knapp über dem Durchschnitt, wobei der Spielspaß zu zweit höher ist als im Solomodus. Taitos Automatenklassiker **Hit the Ice** war zuerst für die US-Version der PC-Engine erhältlich. Wie alle anderen Umsetzungen, liegt der Schwerpunkt auf actionreicher Puck-Jagd und heißen Rüpeleien auf glattem Untergrund. Der Spielspaß am eisigen Modul ist beschränkt, weil das rutschige Geschehen auf Dauer kaum zu fesseln vermag.





Game-Boy-Variante: Hit the Ice sorgt auch im Unterwegsbetrieb für die nötige Kühlung

Handheld-Checkline

Palcoms **Blades of Steel** ist auch für den Game Boy über Konami erhältlich. Ihr spielt eines von 24 Teams und geht in Seitenperspektive auf Torjagd. In Nahaufnahme verfolgt Ihr, wie ein erfolgreicher Schlagschuß im Torwinkel zappelt oder einige Rauhbeine ihre Zurückhaltung verlieren. Trotz schneller Grafik und einfacher Steuerung kommt auf Dauer keine Stimmung auf: Regeln wie "Icing" fehlen und durch die Schnelligkeit des winzigen Pucks verliert Ihr schnell den Überblick. Wer zu zweit spielt, kann den Mangel an taktischen Finessen verschmerzen. Ebenfalls ein reinrassiges Action-Hockey ist die Game-Boy-Version von Taitos **Hit the Ice**. Die schnellen Aktionen der "nur" zwei Feldspieler vermögen mehr zu fesseln, als auf allen anderen Umsetzungen. Witzige Animationen und Einblendungen von Schußsequenzen bringen Spaß auf den kleinen Bildschirm. Das Modul eignet sich besonders als schneller Pausenfüller – langfristige Herausforderung gibt's nicht.



Bunt & Portabel: Hockey (Atari Lynx) hält Handheld-Freaks bei Laune

Auf dem Game Gear gibt's bisher nichts zu vermelden – vielleicht hat ein Hersteller Mitleid mit Sega-Handheld-Kufenflitzern und überrascht uns mit einer Hockey-Variante. Mit vielen Extras und Spielmodi wartet **Hockey** für den Lynx auf: Neben dem "normalen" Spielgeschehen, das aus der Seitperspektive gezeigt wird, trainiert Ihr vor dem Match Penalty-Shootouts und Boxeinlagen. Schöne Grafiken und Statistiken bis zum Abwinken verwöhnen Atari-Gourmets. Leider seid Ihr im Spiel nur auf einen Spieler festgelegt, was bei Neulingen zu Suchaktionen nach dem gesteuerten Pixel-Stürmer führt. Profis entdecken aber neben den schnellen Aktionen auch taktische Finessen. Bei den unvermeidlichen Prügeleinlagen wird in Großaufnahme gekloppt, wobei Ihr den Zustand der Akteure an ihren Grimassen ablest. Um Penaltys zu verwandeln, muß das Lynx um 90° gedreht werden. *iz/pa*

Eishockey-ABC



Bully – Anspiel, bei dem der Schiedsrichter den Puck zwischen zwei Spieler wirft

Face-off – US-Begriff für Bully

Goalie – Torwart

Icing – unerlaubter Befreiungsschlag in das gegnerische Drittel (in Unterzahl zulässig)

NHL – nordamerikanische Profiliga

Penalty – allgemein: (Zeit-) Strafe, bei torverhindernden Fouls darf der Schütze allein auf den Goalie zufahren

Red-Line-Offside – unerlaubter Paß über zwei Linien

Offensive Line – (dt. Sturmreihe) feste Angriffsformation, bestehend aus Center und zwei Flügelstürmern

Sudden Death – in einer Verlängerung (bei Gleichstand) entscheidet beim Eishockey das erste Tor

Titel	System	Hersteller	Besonderes	Getestet in Ausgabe	Wertung
Blades of Steel	Game Boy	Palcom	Turniermodus	4/91	61%
EA Hockey	Mega Drive	Electronic Arts	WM-Play-Offs, abschaltbare Regeln, Zeitlupe	3/91	90%
Hockey	Lynx	Atari	Penalty-Schießen, Boxscreen	6/92	68%
Hit the Ice	Game Boy	Taito	keine Regeln, Turniermodus	2/93	72%
Hit the Ice	Super Nintendo	Taito	s. Game Boy	4/93	34%
Ice Hockey	NES	Nintendo	Spielerwahl, Turniermodus	1/91	90%
Mario Lemieux Hockey	Mega Drive	Sega	Penalty-Schießen, großer Statistikteil	1/92	69%
NHLPA Hockey '93	Mega Drive	Electronic Arts	NHL-Lizenz, Batterie, Signature Moves	11/92	91%
NHLPA Hockey '93	Super Nintendo	Electronic Arts	s. Mega Drive, Paßwort statt Batterie	2/93	88%



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER SNES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY HOTLINE

INFORMATION UND NEUE CODES
02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR

FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-

FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 109,-

*** WICHTIG**
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.





DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTE!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

AUCH ERHÄLTLICH BEI TOYS "R" US

DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 081 7852960 /61/62
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301

MESSEFIEBER

Die ECTS in London ist eine der wichtigsten Messen der Computer- und Videospieleindustrie – ein *VIDEO-GAMES*-Abgesandter war auch dieses Jahr mit dabei. Was kommt wann für welches System? Wir sprachen mit Firmenvertretern, plauderten mit Entwicklern und spielten Vorabversionen kommender Hits. Für Euch haben wir eine doppelte Ladung Informationenn und Fotos mitgebracht.

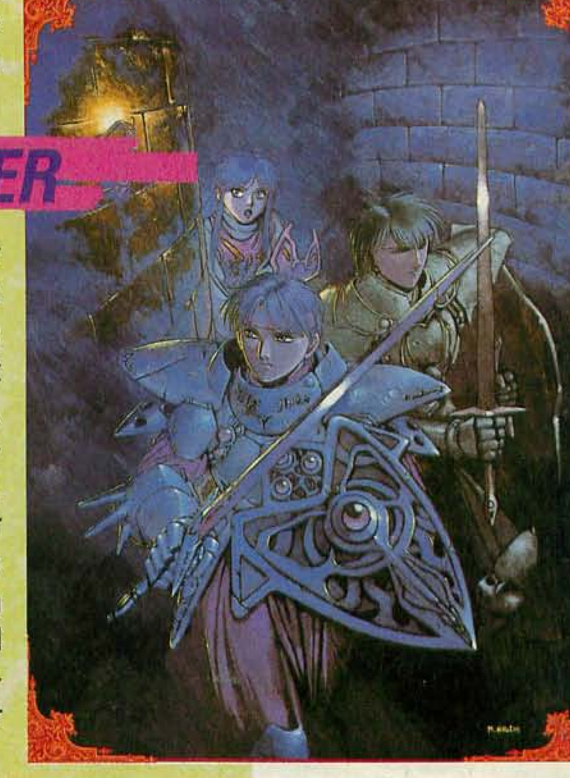
London im Spielefieber: Auf der ECTS gab's brandheiße Neuigkeiten zu sehen.

TESTS FÜR ALLE SYSTEME

Die wichtigsten Umsetzungen kommen zuletzt: Das englische Götterspektakel *Populous* testen wir für den Super Nintendo und – es darf gestaunt werden – für den Handheldwinzling Game Boy. Sega-Fans spielen im nächsten Monat entweder *Rainbow Island* (Master System), die Geschicklichkeitsgrübelei *Spot* oder das futuristische *Out-Run-2019*-Gerase. Letzteres muß sich mit dem authentischeren *Nigel Mansell GP* für das Super Nintendo messen. Für Fans der Exotenkonsole Duo Engine haben wir jedoch den heißesten Leckerbissen: *Lords of Thunder* ist die aufgepeppte Fortsetzung der fulminanten CD-Ballerei Gates of Thunder!

R-Type Leo, der dritte Teil der bekanntesten Ballerspielserie der Welt, wartet mit vielen neuen Features auf.





NEUES UM DEN KLASSIKER

Viele halten's für das beste Actionspiel aller Zeiten, jetzt gibt's zwei neue Varianten des Irem-Shooters *R-Type*. Um *R-Type Leo* zu spielen, müßt Ihr Euch (am besten mit einem Kumpel) in die Spielhalle begeben, denn nur dort gibt's diese Ballerneuerscheinung für zwei Spieler schon jetzt zu sehen. Warum sich der Weg für volljährige Leser lohnt, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe. Game-Boy-Fans wurden von Irem ebenfalls beschenkt: Für ihr Handheld gibt's nun den zweiten Teil des Ballerklassikers. Wir nahmen *R-Type 2* für Euch unter die Kritikerlupe.

Heft 6 erscheint am 26.5.1993


KEINE MACHT DER WELT
WIRD DICH DARAN HINDERN KÖNNEN,
DIESES SPIEL ZU SPIELEN.
Super
STAR WARS™
JVC/LUCASFILM GAMES™
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Official Nintendo Seal of Quality
LICENSED BY
Nintendo®
Okay Jedi-Ritter! Es liegt allein in Deinen Händen, Prinzessin Leia vor dem sicheren Tod zu retten. Du mußt Deinen Millennium Falcon mit allen Waffensystemen perfekt beherrschen! Nur so wirst es schaffen, bis ins Zentrum des gigantischen Todessterns vorzudringen. Dort erwartet Dich bereits der Lord der Imperialen Flotte, Darth Vader. Er ist gut auf den Kampf vorbereitet. Bist Du es auch?
Vertrieb:
Allan Deutschland GmbH
Rosenstr. 7
8000 München 2
allan
©,® & ™ 1991 Lucasfilm Games Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars and all other elements of the game fantasy are either registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Nintendo and Nintendo Entertainment Systems are tradem Nintendo.